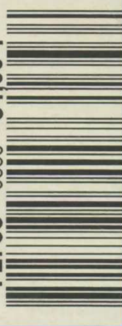
ATARI - AMIGA - PC - MAC - CD ROM - CDI

joystick NUMERO 36 MARS 34 F

NUMERO SPECIAL - 34F

joystick



LES JEUX SUR MICRO

LEMMINGS 2 LE TEST

et les toutes dernières nouveautés

VOTRE PC VOUS GONFLE ?
Rendez-lui l'appareil

AUTOEXEC CONFIG.SYS
DU CHARABIA ?

INTERVIEWS

DINO DINY
Le père de Kick Off présente son nouveau jeu

LA SAGA DES SIERRA
avec Roberta Williams

Pour la première fois en France
5 DEMOS JOUABLES avec ce numéro

212 PAGES

SOLUTIONS

GOBLIINS 2
KGB (1ère partie)

2 DISQUETTES INCLUSES POUR LA FRANCE METROPOLITAINE Bon de commande à l'intérieur pour l'étranger

Pas de disquette A ?
Adressez-vous à votre marchand de journaux

Pas de disquette B ?
Adressez-vous à votre marchand de journaux

36 joystick A

3 DEMOS JOUABLES ST • AMIGA • PC



PREHISTORIK II
PC - TITUS
Un jeu d'action et de plates-formes qui vous lance, massue à la main, à la recherche de montagnes de nourriture.



NIGEL MANSELL
ATARI ST - GREMLIN
La course de formule 1 façon arcade et action ultra-rapide. L'un des meilleurs jeux du genre.



ARABIAN NIGHTS
AMIGA 1 MO - KRISALIS
Un jeu de plates-formes qui prouve que l'amiga est capable de faire au moins aussi bien que les consoles dans cette catégorie.

36 joystick B

2 DEMOS JOUABLES PC • AMIGA



ALIEN III
AMIGA • 1 MEGA
ACCLAIM
Retrouvez l'ambiance sombre et glauque d'une des plus grandes trilogies de l'histoire du cinéma dans ce jeu de plates-formes.

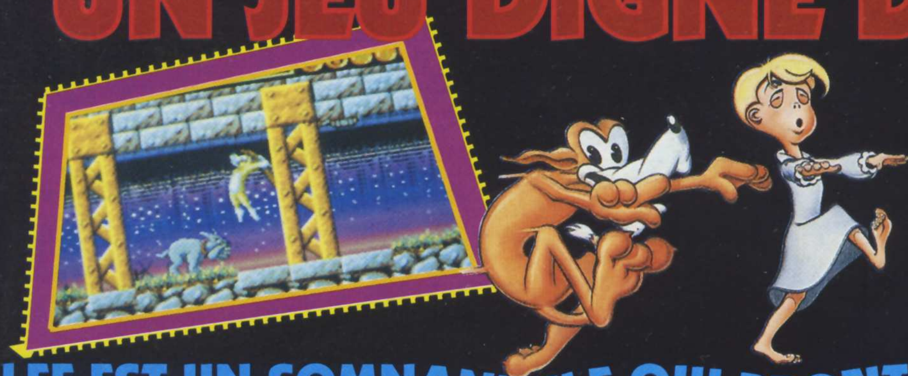




OVERKILL
PC
TECH NOIR
Au fin fond de l'univers une force obscure rôde. A vous d'en venir à bout à bord de votre croiseur interstellaire.

N° 36 O SPECIAL MARS 1993 O 34 F O BELGIQUE : 183 FB O LUXEMBOURG : 175 FL O SUISSE : 7,50 FS

"UN JEU DIGNE D'UN DESSIN



LEE EST UN SOMNANBULE QUI PROFITE DE LA NUIT POUR FAIRE DES EXCURSIONS.

En plein sommeil, LEE court des dangers qu'il ignore. Il se précipite vers la fenêtre, marche sur le toit.......
Heureusement son fidèle chien RALPH veille sur son maître et tente par tous les moyens d'éviter le pire. Vous dirigez RALPH à travers 6 niveaux remplis de pièges terrifiants. Ne pouvant pas réveiller son maître, RALPH devra le protéger en le poussant dans la bonne direction, en lui donnant des coups de pattes, en créant des ponts avec ses bras...SLEEPWALKER va devenir une référence des jeux d'action réflexion sur micro. Il propose un scrolling parallax sur 8 niveaux, 32 couleurs sur Amiga, et 256 couleurs sur PC et 3,6 Megabytes de graphismes et d'animations.

ATARI STE
CBM AMIGA
IBM PC





sommaire

JOYSTICK N°36 • MARS 1993













TESTS 122

PC

MAC

AMIGA

ST

CDI

EDITO

Bon, ben voilà. Je pensais vous annoncer la méga-surprise promise le mois dernier dans cet édito, et puis non: vous l'avez certainement déjà remarquée, puisqu'il s'agit de la deuxième disquette. Eh, attention, ça n'est pas que ça. C'est aussi le fait que malgré la présence de deux disquettes, il y a toujours autant de pages. Alors même que fabriquer des disquettes coûte cher. Vous savez comment on a fait pour s'en sortir? Fastoche: c'est vous qui payez! Ah ah! M'enfin, vous payez moins de cinq balles par disquette pleine à craquer, ça reste un cadeau somptueux (quelqu'un qui lit sur mon épaule me dit: au fait, comment ils font les abonnés? Je réponds, imperturbable: ben, on leur offre. Voilà. Vous n'aviez qu'à vous abonner). Sur les disquettes, vous trouverez entre autres les listings amoureusement tapés à la mimine par Danboss, qui vous permettent de tricher tout votre soûl. C'est plus pratique que de les recopier pour s'apercevoir qu'on a fait 173 fautes de frappe.

Cela dit, le mois prochain, on revient à notre format et prix habituels: 25 balles, et pas de disquette. En revanche, on monte dès ce mois-ci un Super Méga Club Hyper Sympa de Démos Fantastiques Waouh Zap Super Chien, autrement dit un Club de Démos, grâce auquel vous pourrez acquérir des démos de jeux pour le prix absolument dérisoire de 10 francs. Dont... la démo de X-Wing! Yeah! Wizz! Super Chien!

Ce mois-ci, pour revenir à nos moutons, la rubrique CD News est absente; ça n'est que temporaire. La rubrique Consoles News est absente aussi, mais elle, c'est pour de bon. Vous vous souvenez qu'on avait juré qu'on la garderait, tout ça? Eh ben encore une fois autant pour nous, et puis merde, c'est notre journal, on fait ce qu'on veut. Nos amis lecteurs qui possèdent à la fois un ordinateur et une console sont aimablement priés d'acheter aussi Joypad, petit frère de Joystick, où officient désormais J'm Destroy et sa clique, et où les jeux sont vraiment testés, et pas seulement effleurés sur un sixième de page. Remarquez au passage que malgré cette disparition, le nombre de pages reste le même, ce qui signifie... Allons, un effort... Qu'il y a plus de micro! Génial! Wizz! Chien!

Je vois d'ici les quatre lecteurs qui vont nous écrire pour nous dire que ce numéro est moins fourni que celui de décembre. Ben oui, normal, un numéro de février-mars est toujours moins gros que celui de Noël! C'est avec celui de l'an dernier, qu'il faut comparer. De toutes façons, ces quatre lecteurs-là, c'est le genre à écrire à Télé 7 Jours pour gueuler: "dans le feuilleton sur la première guerre mondiale passé la semaine dernière, on voit un Stuka, alors que l'action se passe le 17 mai 1917, et que le Stuka n'a été fabriqué que le 19 mai! Quel scandale, c'est absolument inadmissible, on se moque du téléspectateur, le gouvernement ne fait rien".

Bon, on parle, on parle, et pendant ce temps-là, rien ne se fait. On bosse sur d'autres surprises, vous en saurez plus dans quelques temps.

Un grand wizz et super chien à vous tous.

INDEX DES ANNONCEURS

courrier

Salut Joy,
1. Pour jouer à quatre à Dynablaster sur Amiga, il faut jouer avec le clavier, ou il faut s'acheter l'adaptateur 4 joysticks?
2. Existe-t-il une prise pour brancher l'Amiga sur une télé sans Péritel?
3. A ton avis, quel est le meilleur jeu Amiga? Le plus mauvais?
4. Megaman sortira-t-il sur micros? Est-il prévu un Zool 2? Vroom 2? Jim Power 2?
5. Sur Amiga, quand sortira Lemmings 2?
6. Est-ce-que vous passez tout le courrier et toutes les Petites Annonces que vous recevez dans Joystick?

Azéma Guilhem (pas de ville)

1. Il faut un adaptateur spécial, oui. A la rédac, nous jouons plutôt sur la Nec — eh oui, sur une console, une fois n'est pas coutume —, et c'est à chaque partie une bonne tranche de rigolade.
2. Ça s'appelle une interface, c'est le modèle CGV PHS-60. Il y a cinq ans, ça coûtait 500 francs, je ne connais pas le prix aujourd'hui. On peut le trouver dans toutes les bonnes boutiques de vidéo ou d'électronique.
3. Entre nous, ça n'a aucun intérêt. Chacun des membres de la Rédaction a des goûts différents, il faudrait te les citer tous. Si tu es vraiment curieux, nous les avons collés sur notre serveur 3615, tu peux les consulter si tu y tiens.
4. Megaman, non, ça n'est pas prévu. Zool 2, cet été sur Amiga. Jim Power 2, non. Vroom 2, ce devrait être Vroom Multiplayers, qui sortira quand il sortira, dans la mesure où les gens de Lankhor n'osent plus trop donner de date de sortie, ce en quoi ils n'ont pas tort. Pour la petite histoire, il faut savoir que Lankhor, c'est en fait deux personnes, pas plus que ça. C'est pourquoi ils mettent autant de temps, ce qui n'a rien de répréhensible en soi. Je ne sais pas ce que vous en pensez, mais personnellement je préfère les deux petites perles qu'ils peuvent sortir en trois ans aux vingt machins médiocres que peut commercialiser dans le même temps d'autres éditeurs. Ouaip, bon, j'arrête, je suis à la limite de la démagogie, là. C'était juste pour voir ce que ça faisait, de temps en temps, on peut se permettre.
5. Il devrait être sorti ou sur le point de l'être quand tu liras ces lignes.
6. Non, c'est impossible. Il faut trier, c'est évident, nous recevons beaucoup de courrier. Nous passons les questions les plus représentatives ou nous y répondons en publiant des dossiers comme ceux qui paraissent depuis quelques mois. Mais nous lisons tout, alors essayez de nous envoyer des trucs qui nous fassent rire.

Cher Joystick,
Dans le dernier numéro, il n'y avait pas de jolis dessins. Remettez-nous en, please. Auriez-vous congédié YACINE? Est-il parti de lui-même? Mais peut-être ne sont-ce pas mes oignons...

Erwan Le Dret (Le Yaudet)

Un peu que ce ne sont pas tes oignons. On vire les gens si on veut, on va se gêner, tiens. Non, stop, c'est beaucoup plus simple que ça: Yacine continue de bosser virtuellement pour Joy, il n'a pas été viré, et il ne s'est pas cassé. Ou plutôt, si, justement, il s'est cassé, il est parti en Espagne pour y faire des études pendant un an. Et je vous le donne en mille, il y étudie la BD espagnole afin d'écrire une thèse puisqu'il est encore étudiant. Donc, dès qu'il revient, hop, il redessine, et en attendant, on a personne pour le remplacer, nous n'avons trouvé personne d'aussi bon que lui. Il y a bien Goossens, mais il est trop occupé, l'enfoiré...

Salut Joy,
1. Votre système de notation est super mais comment un jeu peut-il avoir un intérêt global de 81% alors qu'il n'a ni bruitage ni musique? Je pense à Dominium...
2. Quelle note donneriez-vous à Dune avec votre nouvelle notation?
3. Le CDI est-il un bon achat?

Fax (pas de ville)

1. Moui. L'intérêt global, ça ne dépend pas spécialement du son, des graphismes ou de l'animation, ce serait plutôt la réponse à la question "Ai-je envie de jouer à ce machin qui s'affiche à l'écran?". C'est une somme de plusieurs critères qui dépendent directement du genre du jeu. Par exemple, pour un simulateur de vol, il est normal que la qualité de la réalisation primera sur celle du son. Un mauvais simulateur avec de formidables effets sonores, ça reste un mauvais simulateur. Même chose pour un jeu de stratégie comme Dominium. C'est un ensemble de facteurs, l'intérêt global. Je vais insister, c'est vraiment la réponse à la question qu'un testeur doit se poser après avoir vu le jeu: "est-ce-que j'aurai envie d'y rejouer dans trois jours une fois que j'aurai rattrapé mes 4 nuits blanches?".
2. Tiens, j'ai fait le tour de la rédac spécialement pour toi, voici les résultats. Moulinex: 75%, Seb: 86%, Calor: 85%, Lord Casque Noir: 80%. Au finish et en moyenne, ça nous donne du 81,5%.
3. Ah c'est malin, faut que je retourne faire mon p'tit tour, bouge pas, je reviens. Voici les résultats. Moulinex: "CDI? Mes couilles!". Seb: "Mes couilles!". Lord Casque Noir: "Mes couilles!". Calor: "Nul!". Au finish et en moyenne, ça nous donne trois quarts de couilles, 75%.
(Communiqué de la Direction aux nouveaux lecteurs de Joystick: oui, naturellement, ça peut choquer au premier abord, vous n'avez pas l'habitude qu'on vous parle comme ça. Bon. Mais il faudra vous y faire. Parce que nous avons tout essayé pour éduquer ces 4 rédacteurs, rien n'y a fait, et nous, à la Direction, nous nous bidonnons bien trop pour penser à nous en séparer...)

Tenez, puisqu'on parle de ça, je vais me permettre de faire le point sur ce que j'ai écrit le mois dernier sur les indiens et la forêt, et sur l'écologie en général. Quelques lecteurs ont protesté contre l'opinion que j'avais émise, ont juré qu'ils ne rachèteraient plus jamais Joy, qu'ils allaient écrire aux Ministres et que, tiens, ça tombe bien, ils allaient déjeuner le lendemain chez Mitterrand, ils allaient lui en toucher deux mots, ça allait être ma fête.
D'abord, ce que j'ai écrit, ça n'a rien d'une opinion, je ne passe pas mes week-ends à aller flinguer de l'indien ou à mettre le feu aux pinèdes. Il s'agissait bien au contraire de quelques minutes de provocation, ça se limitait tout bonnement à ça. "Oui, m'ont dit des lecteurs, la provocation c'est bien, mais pas quand on attaque l'écologie, ça c'est pas sympa, la nature il faut la protéger, il faut être unis". Je m'excuse (je sais, ça n'est pas français, mais j'aime bien cette expression, je me gargarise avec), mais si la provocation ne peut justement pas s'attaquer à des sujets qui inspirent le consensus, je me demande bien à quoi elle peut servir, la provocation.
D'autres lecteurs m'ont dit qu'ils n'avaient pas senti la provocation et qu'ils pensaient que tout cela était très sérieux. Alors voilà, ça c'est embêtant, parce que, d'un autre côté, il y a tout plein de lecteurs qui ont senti le gag dès les premières lignes. Donc, pour que tout le monde puisse percevoir la même chose, il va falloir truffer nos textes de petites indications du genre RIGOLEZ, PLAISANTERIE, GAG, ON NE PENSE PAS CE QU'ON DIT, CLOWN.
Ça existe dans les studios de télévision, le public est invité à se manifester dès qu'un voyant rouge "APPLAUDISSEZ!" clignote. C'est aussi le principe des rires enregistrés dans les téléfilms humoristiques.



Bon, cela dit, il se peut très bien qu'on se plante et que le gag tombe à l'eau ou ne soit pas bien perçu, nous n'avons pas la prétention d'y arriver à chaque fois. Mais dans ce cas-là, personne ne comprend.
Ce qui est amusant, tout de même, c'est que j'avais abordé un peu l'écologie dans ce Courrier il y a deux-trois mois en calculant la quantité d'arbres qu'exigeait la fabrication de Joystick par an. Je finissais en disant que nous nous arrachions les cheveux en pensant à tous ces arbres abattus rien que pour nous. Deux mois plus tard, un lecteur vient nous reprocher ce à quoi il n'aurait peut-être jamais songé si nous ne lui en avions pas parlé. Après quoi nous nous faisons ensuite taxer d'anti-écologisme, au secours...
Pour finir, il faut apparemment rappeler que Joystick est un magazine consacré aux jeux. Nos confrères y arrivent, mais en ce qui nous concerne, nous ne pouvons pas imaginer de parler de ces jeux sans jouer, sans nous amuser, ça serait de la folie pure, il ne faut pas nous prendre au sérieux. PLAISANTERIE!! Que la fête continue!

DUNE II™

BATTLE FOR ARRAKIS

Voix digitalisées, notice et texte à l'écran entièrement en français.

CELUI QUI CONTROLE L'EPICE, CONTROLE L'UNIVERS

DISPONIBLE SUR AMIGA, PC ET COMPATIBLES

JOYSTICK N° 35: "LE JEU SE TRANSFORME RAPIDEMENT EN UNE VERITABLE DROGUE ET ON NE PEUT PLUS S'EN PASSER" -91%

GENERATION 4 N° 52: "UN JEU DE STRATEGIE TOUT SIMPLEMENT GENIAL" - GEN D'OR - 91%

UNE PRODUCTION WESTWOOD STUDIOS POUR VIRGIN GAMES

PRODUCED BY *BRETT W. SPERRY.* DIRECTED BY *AARON E. POWELL, LYLE J. HALL.*
DESIGNED BY *AARON E. POWELL, JOE BOSTIC.*
PROGRAMMED BY *JOE BOSTIC, SCOTT K. BOWEN.*
TEXT BY *DONNA J. BUNDY, RICK GUSH.*
ART & ANIMATION BY *AARON E. POWELL, REN OLSEN, JUDITH PETERSON, ERIC SHULTS, ELIE ARABIAN.*
MUSIC AND SOUND BY *FRANK KLEPACKI, DWIGHT OKAHARA.*
FOR VIRGIN GAMES UK:
PROJECT CO-ORDINATOR *DAN MARCHANT, PETER HICKMAN.*
QUALITY ASSSURANCE BY *JOHN MARTIN, DARREN LLOYD, KEN JORDAN, RICHARD HEWISON, PAUL COPPINS.*
MANUAL LAYOUT BY *DEFINITION.*
TRANSLATIONS BY *POLY LANG.*
PACKAGING BY *MICK LOWE DESIGN.*
ARTWORK & CREATIVE CO-ORDINATION BY *ANDREW WRIGHT & MATT WALKER.*
MANUFACTURING CO-ORDINATION BY *ROSEMARIE DALTON.*
EUROPEAN MARKETING: *ANDREW WRIGHT.*
VGA SCREEN SHOTS SHOWN







Westwood STUDIOS

Opération DEMOS

X-WING
NICKY BOOM 2 BODY BLOWS ZOOL ISHAR 2 COMBAT AIR PATROL SUPER HEROS

Ah, mais vous n'allez pas vous en sortir comme ça, nous sommes bien décidés à vous en faire d'autres, des cadeaux. A Joystick, nous n'aimons pas faire les choses à moitié, ni aux trois-quarts; alors, vous offrir deux disquettes de démos dans un numéro ne nous suffit pas. L'Opération Démos devait voir le jour, pour le plus grand bien de tous et même des autres. Tous les mois, nous allons vous proposer des démos de plusieurs jeux que vous pourrez nous commander, en envoyant un chèque de 10 frs* et une enveloppe timbrée à 4,20 frs, à votre adresse. Ce mois-ci, nous avons agressé de nombreux éditeurs, nous leur avons pris la tête tellement gravement qu'ils ont craqué en nous laissant les démos suivantes:

DEMO 1 - ZOOL (GREMLIN)+ ISHAR 2 (SILMARILS)- PC

Là, franchement, on ne peut pas demander beaucoup plus. Zool sur PC s'annonce d'ores et déjà comme la référence en matière de jeu d'arcade et de plates-formes, et Ishar 2 est un superbe jeu d'aventure et de rôles aux graphismes superbes.
Que vous ayez envie de contrôler le Ninja de la Nième dimension, ou l'équipe de guerriers, de magiciens et de nains d'Ishar 2, la joie vous remplira le bide si vous commandez cette démo.

DEMO 2 - X-WING (LUCASARTS) - PC HD

Est-ce qu'il faut réellement présenter X-Wing, l'un des jeux les plus attendus de l'année, le soft qui fait baver d'impatience la plupart des possesseurs de PC. Directement inspiré du film Star Wars, le jeu sera rempli de digits de Dark Vador, de Luc Skywalker et de tout un tas de coyotes que vous connaissez tous par cœur. Simulateur orienté arcade, X-Wing vous balancera dans différentes missions aux commandes d'un des vaisseaux de l'Alliance, histoire de casser du méchant. Cette démo offre un aperçu très net de la très grande qualité de ce soft qui devrait sortir très prochainement.

DEMO 3 - COMBAT AIR PATROL + SUPER HERO - AMIGA

On aurait pu appeler cette démo la spéciale Psygnosis, elle contient deux des prochains produits de la célèbre société Anglaise. Une démo éclectique (Super Valable à l'Abus Dangereux) qui vous mettra dans un simulateur avec C.A.P., et dans la peau d'un Super Héros que vous pourrez créer vous-même avec l'autre jeu. Beaucoup d'action et de baston au programme.

DEMO 4 - BODY BLOWS (TEAM 17) + NICKY BOOM 2 (MICROIDS) - AMIGA

Ces deux titres risquent de rallier pas mal de fans à leur sortie, autant les découvrir en avant-première grâce à cette démo. Body Blows est développé par les excellents programmeurs de Team 17, qui nous ont déjà offert des softs comme Project-X qui sont de véritables références techniques pour Amiga. Body Blows est une sorte de Street Fighter 2, mais en beaucoup plus performant, puisque étudié pour la bécane. Affichage plein écran, animations très rapides, graphismes réussis et, surtout, beaucoup de violence.(démo 2 joueurs).
Nicky Boom 2 ne doit pas vous être complètement inconnu, vous avez peut-être déjà passé de nombreuses heures sur le premier épisode de ce jeu de plates-formes. Nicky est de retour, il va encore nous faire des «Youpi» et des «Hop, là!» à tout bout de champ. Tant Mieux.

BON DE COMMANDE

A découper et à renvoyer à Joystick, Opération Démos, 103 Bd Mac Donald, 75019 Paris. Pas de photocopie, pas d'impressions laser, pas de bon de commande gravé dans l'écorce d'un chêne centenaire, on veut un vrai bon de commande découpé dans un vrai Joystick. Sans blague.
J'ai l'immense joie de vous commander .... démos, histoire de donner un peu à manger à mon ordinateur.
Je suis très fort en calcul mental, je sais que chaque démo coûte 10 Frs* alors je vous envoie un chèque de .... Frs.
Mais je ne veux pas recevoir n'importe quoi; alors, je vous indique les numéros des démos que je veux recevoir:

................................/................................/................................/................................

J'ai bien fait attention de joindre une superbe enveloppe timbrée avec ma superbe adresse inscrite dessus, et je commence, d'ores et déjà, à camper devant ma boîte aux lettres. Mon enveloppe me reviendra avec 2 à 3 semaines de délai mais ça ne me dérange pas car j'ai tout prévu et j'ai des réserves dans ma tente.
Comme je suis super cool, je vous donne mes coordonnées; ainsi, si vous passez dans le coin, vous pourrez venir partager une boîte de cassoulet que l'on se préparera sur le réchaud:

Nom:.................................... Prénom:.................................... Age:..............

Adresse:.. Ville:....................................

Code Postal:.............................. Couleur de ma tente:.............................. Nombre de piquets:..............................

* 10frs pour la France métropolitaine et 15 frs pour l'Europe (pas d'enveloppe timbrée)

LES 2 * SUPERBES DISQUETTES DEMO JOYSTICK

*1 DISQUETTE +1 DISQUETTE, 2 x 1, PLUS QUE 1, VACHEMENT PLUS QUE ZÉRO.

Vous avez sans doute remarqué que deux nouveaux appendices traînaient en couverture de votre exemplaire de Joystick. Les plus observateurs d'entre vous auront peut-être aussi constaté que les deux objets en question, ressemblaient beaucoup à ce que l'on met habituellement dans le lecteur de disquettes d'un ordinateur. Pour être très franc, ces deux objets, ces gadgets qui vous rappellent votre enfance Pifesque où vous passiez tellement de temps à fabriquer un indien lance-élastiques ou un transforme-les-œufs-en-cubes, sont carrément des disquettes. Il est maintenant temps de les mettre dans votre ordinateur pour découvrir les 5 démos qu'elles contiennent, ainsi que les listings Jeux Crack que Danboss vous a préparé, plus besoin de les taper, on vous mache le travail.

NIGELL MANSELL
GREMLIN - ATARI ST
DISQUETTE 1

Pour charger cette démo sur votre Atari, rien de plus simple, il suffit de mettre la disquette 1 dans votre lecteur et d'allumer l'ordinateur.



PREHISTORIK 2
T ITUS - PC
DISQUETTE 1

Pour lancer cette démo, il suffit de lancer le fichier PRE qui se trouve sur la disquette.



ARABIAN NIGHTS
KRISALIS
AMIGA 1 Mo
DISQUETTE 1

Pour charger cette démo vous n'avez rien à faire, il suffit de mettre la superbe disquette dans votre superbe lecteur, et d'allumer votre Amiga superbe.



ALIEN 3 - ACCLAIM
AMIGA 1Mo
DISQUETTE 2

Mettez la disquette dans le lecteur, allumez votre Amiga, et hop, tout se charge automatiquement. Un menu d'options vous permettra de faire quelques réglages.



OVERKILL
TECH NOIR - PC
DISQUETTE 2

Allumez votre ordinateur, attendez qu'il vous donne la main et affiche le curseur, tapez «A:» et return, tapez «INSTALL C:» et return ou «INSTALL D:» et return, selon que votre disque dur s'appelle C ou D, puis tapez «OVERKILL» return. Allumer la bécane, d'attendre le curseur, de taper «CD OVERKILL» return puis «OVERKILL» return.



SUPER BONUS

Les listings des Jeux-Crack sur la disquette A.

ATARI

Pour utiliser un de ces listings, if faut charger votre GFA-Basic v3.x, merger le listing que vous voulez, insérez votre disquette de jeu (une copie de sauvegarde bien évidement) et faire 'RUN'. Suivez les instructions à l'écran.

NOM DU LISTING	ACTION DU LISTING
F-19STEA.LST	Armes et Guns infinies pour **F-19 STEALTH FIGHTER**
ALPHAWAV.LST	Temps infini pour **ALPHA WAVES**
DISK.LST	L'adversaire ne marque plus de point pour **DISC**
CHUCKROC.LST	Énergie et Vies infinies pour **CHUCK ROCK**

Ces fichiers permettent d'utiliser les listings que nous publions et qui portent comme mention le nom d'un de ces programmes. Vous chargez l'un de ces 4 programmes avec votre GFA-Basic 3.x, vous vous placez à la dernière ligne et vous tapez à la suite le listing que vous avez choisi. Vous faites une sauvegarde de ce nouveau listing sur une disquette vierge, vous insérez votre disquette de jeu et vous faites 'RUN'.

NOM DU FICHIER	NOM DU PROGRAMME
PISTEEDI.LST	PISTE ÉDITEUR V1.1
FICHIERE.LST	FICHIER ÉDITEUR V1.0
FICHIER-.LST	FICHIER ÉDITEUR V1.1
FASTEDIT.LST	FAST ÉDITEUR V1.0

AMIGA

Pour utiliser un de ces listings, if faut charger votre GFA-Basic v3.x, merger le listing que vous voulez, insérez votre disquette de jeu (une copie de sauvegarde bien évidement) et faire 'RUN'. Suivez les instructions à l'écran.

NOM DU LISTING	ACTION DU LISTING
AXELMAGI.LST	Clés, énergie, tirs, temps et vies infinies pour **AXEL'S MAGIC HAMMER**
ESCAPEFR.LST	**ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS** (compil WINNING TEAM)
PANZAKI-.LST	99% à dans toutes les caractéris tiques pour **PANZA KICK BOXING** (Compil SPORT'S BEST)
WRATHOFT.LST	Pendant le jeu appuyez sur 'F3' pour recharger votre énergi e pour **WRATH OF THE DEMON**

Ce fichier permet d'utiliser les listings que nous publions et qui portent la mention 'BLOCK EDITOR V1.0'. Son utilisation est simple, vous le chargez avec votre GFA-Basic 3.x, vous vous placez à la dernière ligne et vous tapez à la suite le listing que vous avez choisi. Vous faites une sauvegarde de ce nouveau listing sur une djsquette vierge, vous insérez votre disquette de jeu et vous faites 'RUN'.

NOM DU FICHIER	NOM DU PROGRAMME
BLOCKEDI.LST	BLOCK EDITOR V1.0

UN PROBLEME? QUEL PROBLEME?

Si l'une des disquettes ne fonctionne pas quand vous l'essayez dans votre ordinateur, malgré toutes nos recommandations et indications, voici la marche à suivre:

- Lâchez une bonne série de gros mots en donnant des coups de pied dans le mur et en pestant contre l'injustice de la vie «c'est vrai, quoi, pourquoi ça marche pas chez moi».
- Essayez de distraire votre ordinateur, organisez une petite fête en invitant des amis à lui, décorez sa chambre avec des guirlandes et des circuits intégrés, faites des claquettes pour l'amuser.
- Essayez sur l'ordinateur d'un copain. Si ça ne marche toujours pas, cassez-lui la gueule à lui, à toute sa famille et à son chien. Changez de copain.
- Si votre disquette ne fonctionne toujours pas, renvoyez-nous la disquette, avec un petit poème expliquant tous vos malheurs et inscrivez votre adresse. Vous verrez que tout n'est pas si noir puisque nous vous en renverrons une autre.

COMPATIBLES PC

Pour utiliser un de ces listings, il faut tout d'abord copier le listing dans le même répertoire que le jeu (si vous jouez à partir de la disquette originale, faites-en une copie et copier le listing sur celle-ci), puis charger le basic fournit avec votre DOS, soit le GwBasic soit le QBasic. Charger le listing et exécutez-le. (Si vous avez le GwBasic, tapez : LOAD "NOMDULISTING.LST" puis RUN et enfin SYSTEM). (Si vous avez le Qbasic, Utilisez les menus, CHARGER puis EXÉCUTER et enfin QUITTER). Vous revoilà sous DOS! Maintenant, il vous suffit de faire DIR *.COM et avec grande surprise, vous trouverez un nouveau fichier. Lancez-le et charger votre jeu comme vous en avez l'habitude.

NOM DU LISTING	ACTION DU LISTING	NOM DU FICHIER .COM
1889.LST	Caractéristiques au maximum pour la sauvegarde dans **1889**	P1889.COM
ADVANTAG.LST	Caractéristiques au maximum pour la sauvegarde dans **ADVANTAGE TENNIS**	TENNIS.COM
CASTLES.LST	Maximum d'argent et de travailleurs pour **CASTLES**	CASTLE.COM
KHALAAN.LST	Caractéristiques au maximum pour la sauvegarde dans **KHALAAN**	KHA.COM

POUR NOS AMIS ETRANGERS

Malheureusement, les deux disquettes ne peuvent être insérées dans les exemplaires de Joystick distribués hors France métropolitaine. C'est comme ça, la vie est injuste. Mais il y a tout de même une solution. Vous avez sûrement constaté que le prix de Joystick n'avait pas augmenté; pour recevoir les deux disquettes de démo, envoyez-nous un chèque de 14 Francs Français (quels que soient votre banque et votre pays, ça passe, vous serez débité dans votre monnaie et nous reçevrons le chèque dans la nôtre. Comme tout cela est moderne) en précisant que vous voulez les démos de Joystick N°36. L'adresse: Joystick, Disquettes Démos, 103 Bd Mac Donald, 75019 Paris, France.

LE 1ER MARS, JOYSTICK LANCE L'OPERATION

"Nranche Ton Minitel 93!"

LA NOUTIQUE ET LES CONCOURS FONT PEAU NEUVE!

Oui, Nranchez Ton Minitel sur le 3615 JOYSTICK, nous avons rempli la Noutique de cadeaux formidaNles et nous avons changé les concours qui se faisaient un peu vieux!

- **De nouveaux softs**
- **Des CD**
- **Des K7 audio**
- **Des K7 vidéo**
- **Des posters**
- **Des aNonnements**
- **Des anciens numéros**
- **Du matériel**
- **Des accessoires**
- **Des goodies**





Gagnez les jeux récents des éditeurs suivants:

COKTEL VISION • DELPHINE SOFTWARE • EXASOFT • GREMLIN • INFOGRAMES • TITUS • UBI SOFT • VIRGIN GAMES

Retrouvez leurs meilleurs softs sur le 3615 JOYSTICK à partir du lundi 1er mars!

STAR WARS X WING

SPACE COMBAT SIMULATOR















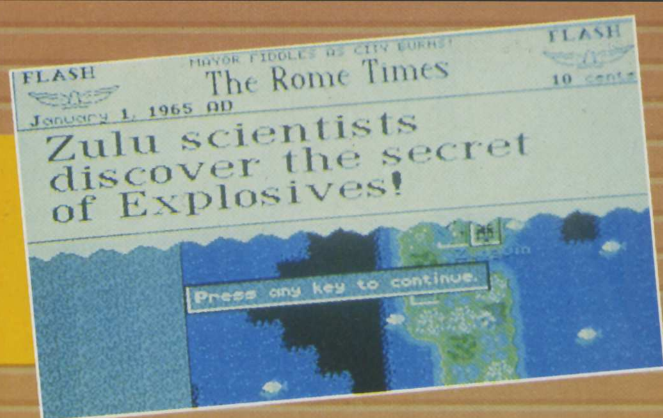




Retrouvez dans cette superbe simulation les grands frissons cinématographiques de la saga de la guerre des étoiles

UBI SOFT
Entertainment Software
28, rue Armand Carrel — 93100 Montreuil sous Bois

LES NEWS



NINTENDO VEND DU MIAOU MIX!

LIRA-T-ON PEUT-ÊTRE DANS LES JOURNAUX DANS 20 ANS

Les temps changent. Au XVIIIe siècle, les modes venaient d'Italie. Le siècle d'après, c'était le tour de la France. Au début du vingtième, elles sont venues d'Angleterre. Puis, après la deuxième guerre mondiale, ce sont les Etats-Unis qui ont imposé leurs goûts au monde. Maintenant, c'est le Japon. Si on doit faire tous les pays avant de revenir au départ, nous, la France, on a des chances de redevenir à la mode aux alentours du 92ème siècle. Brèfle, tout ça pour dire que la prochaine mode à laquelle nous devrons faire face (ou dans laquelle nous nous engloutirons, selon qu'on est, justement, à la mode ou pas), c'est le Barcode Battler du fabricant japonais Tomy. Ça ressemble à une Game Gear, mais c'est équipé d'un lecteur de codes-barre. Le but, c'est de passer le lecteur sur tous les codes-barre qui vous tombent sous la main: paquets de céréales, journaux, fromages, biscuits, n'importe quoi. Selon le cas, ça rapporte plus ou moins de points. Naturellement, les joueurs se sont aperçus que certains produits étaient particulièrement juteux; d'où un boom sur quelques marchandises jusqu'à présent banales. On peut très bien imaginer, si le système se répand, que des boîtes de bouffe pour chat payent quelques royalties à Nintendo (qui vient de sortir, par le truchement de Namco, l'équivalent de ce système, se branchant sur une Game Boy) pour que leurs codes-barre soient gagnants, ce qui faciliteraient leurs ventes...

2000 JEUX SUR ST,

C'EST IMPOSSIBLE. MICROPROSE N'EN FAIT QU'UN.

"Chic alors! je suis content", que j'ai dit à Lord Casque en voyant ce communiqué de presse. J'ai dit. Il est vrai que par les temps qui courent, les nouveautés se font de plus en plus rare sur cette machine, aussi, tout est bon à prendre, surtout les bons jeux. Bref, Microprose annonce la sortie imminente de Civilization sur ST. Ce jeu, qui permet de suivre l'évolution du peuple que vous dirigez, de la préhistoire à la conquête spatiale, est absolument passionnant. Pour vous donner une idée de ce qui vous attend, jetez donc un œil sur le test de la version Macintosh que j'en ai fait dans ce même numéro.



LE SIDA VAINCU

SI TOUT LE MONDE FILE DE LA THUNE

Après le Freeware, le Shareware, le Dongleware, voici l'AIDSware. Le principe est le suivant: vous pouvez copier n'importe quel programme AIDSware, l'utiliser, le filer à un copain, le tout sans rien devoir à personne. L'auteur vous demande seulement de contribuer à la lutte contre le Sida en envoyant un don à un organisme de recherche. Le grand cœur qui a eu cette idée et qui l'a mis en pratique, c'est notre copain Sébastien Mougey, auteur de Trash Cleaner sur Mac. Quand même, combattre le Sida en favorisant les échanges, faut le faire...

Où en est-on du procès Accolade/Sega, 127ème épisode. Résumé des épisodes précédents: Accolade attaque Sega, mais Sega attaque Accolade; les deux contre-attaquent de concert. L'épisode d'aujourd'hui: le mystère s'épaissit. La cour d'appel semble peu disposée à accepter l'appel de Sega pour pratique déloyale à l'encontre d'Accolade. Le mois prochain: épisode 128, "ça se complique".

SEXE

NE RIME PAS AVEC PENTIUM (HÉLAS)

Compusys et Dell, fabricants de compatibles PC, viennent de sortir des PC 486 déjà équipés pour recevoir le processeur Pentium, successeur du 486. Il suffira de le brancher à la place du 486 quand il sera en vente, et hey presto, le tour sera joué. Celui de Compusys peut même recevoir jusqu'à quatre Pentiums, ce qui le rend plus rapide que la plupart des mini-ordinateurs actuels.

L'APAALL ECRIT DES LETTRES D'AMOUR AUX ÉDITEURS

MAIS LE FACTEUR MEURT ET ELLES N RRIVENT JAMAIS

Nous vous avons déjà parlé de l'APAALL, l'Association pour la Promotion de l'Activité d'Auteur de Logiciels Ludiques. Quelque 1 an 1/2 après sa création, il était tant de faire un bilan, ce que les membres de cette association n'ont pas hésité à faire. Le but, prendre la température du milieu et voir l'état de la profession d'auteur indépendant en France. A cette occasion une lettre ouverte a été envoyée aux principaux intéressés de la professions, auteurs, éditeurs, distributeurs ainsi qu'à la presse, écrits et analyses de plusieurs pages regroupés sous le titre «Les Auteurs Indépendants de Jeux Vidéo et leur Profession».

L'objectif principal était d'ouvrir le dialogue avec les éditeurs, notamment, depuis maintenant dix ans que cette profession d'auteur indépendant existe, une image colle à la peau des relations entre auteurs et éditeurs: une image pas forcément positive où les histoires d'escroqueries, d'arnaques et de mauvaises relations vont bon train.

Pour les membres de l'APAALL il était temps d'en finir, leur profession a besoin d'installer de nouvelles relations plus saines basées sur des propositions constructives, de part et d'autre. Il est temps de reconnaître les besoins des auteurs indépendants, il est temps de prendre sérieusement en considération les réalités des budgets nécessaires pour développer un jeu. Avec les nouvelles technologies, avec les jeux qui deviennent de plus en plus complexes, il est loin le temps où l'auteur indépendant pouvait se contenter d'un ordinateur, d'un moniteur, d'une chaise et de deux tréteaux installés dans une cave.

La lettre de l'APAALL aborde toutes les activités, tous les besoins ainsi que tous les problèmes juridico-financiers qui peuvent faire face à l'auteur indépendant. Un écrit intelligent et instructif. Malheureusement il semble les mots n'aient pas eu les répercussions qu'ils méritaient, du côté des éditeurs, pas de réponse aux propositions de l'association, pas de réponse à cette ouverture ou dialogue (ou si peu, un éditeur unique, que nous ne citerons pas, a fait une démarche positive). Sacré contre-pied à l'espoir. Alors, ce malaise exposé par les indépendants serait donc incontournable? Rien à faire, les relations auteurs-éditeurs ne peuvent évoluer dans le bon sens? La fonction d'auteur indépendant serait condamnée à évoluer et à se transformer pour voir plusieurs individus se regrouper en sociétés de sous-traitance, comme on le voit beaucoup en Grande-Bretagne, notamment.

Dommage, car c'est là une énergie qui risque de disparaître, un moteur créatif qui, rappelons-le, à travers les membres de l'APAALL représente la plupart des logiciels de qualité édités en France. Avec ses 35 membres pour l'année 92, membres de tous horizons, l'APAALL constitue une grande part du marché ludique français.

Espérons que des sursauts de toutes parts feront évoluer les choses, et puissons-nous ne plus jamais entendre d'histoires d'auteurs n'ayant jamais été rémunérés pour un travail fourni et reconnu.

Pour tout renseignement, écrivez à l'APAALL, 15 rue de la Vistule, 75013 Paris.

Au Japon, un flipper, c'est un pachinko. Voilà, c'est tout pour cette info (ne cherchez pas à comprendre, c'est une private joke de mauvais goût à destination de Moulinex).

UNE NOUVELLE EXTRAORDINAIRE

POUR LES GENS DE ASCIIWARE

Asciiware, à qui l'on doit Spellcraft, annonce sur PC la sortie de Dominus, un jeu de rôles d'un genre assez particulier puisqu'il permettra de créer ses armées de monstres en mélangeant divers types. Présenté en 3D isométrique, le jeu disposera d'un graphisme 256 couleurs et permettra de visiter plus de 70 territoires. On verra ce que donne le test mais l'éditeur annonce une centaine d'heures de jeu.





HEUREUSEMENT QUE ÇA N'A PAS DÉBOUCHÉ SUR UN

MEURTRE

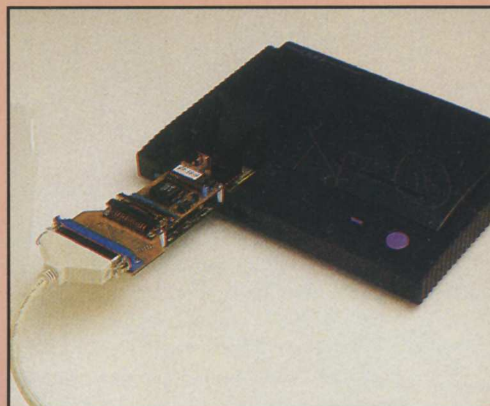
En Angleterre, Steve Franklin, le directeur de la filiale de Commodore, avait été l'artisan du succès de l'Amiga. Nous vous avions annoncé qu'il avait démissionné il y a quelques mois. Aujourd'hui, Commodore l'attaque en justice, ainsi que plusieurs ex-employés, pour obstruction à la bonne marche de la société; en fait, une cascade de dépôts de bilan, touchant notamment les boîtes assurant le SAV des ordinateurs, en est à l'origine. Certes, ça n'est qu'une péripétie juridique qui ne nous concerne pas, Thierry, mais on sait ce qu'est "l'effet papillon": il suffit que quelques bruits circulent outre-Manche sur la défection du SAV pour que les ventes d'Amiga baissent un tout petit peu (et que les prix remontent, ce qui est le cas en ce moment à cause de la faiblesse de la livre sterling), ce qui peut décider un éditeur à cesser de publier pour cette machine, ce qui peut en entraîner d'autres, ce qui peut à terme provoquer l'effondrement complet de Commodore, et j'ai le regret de vous annoncer que vous pouvez mettre vos Amiga au placard. Mais non, je blague. Pfff. Enfin, c'est quand même dommage pour Franklin qui a véritablement porté l'Amiga à bout de bras en Europe.

IBM devra licencier 25.000 personnes cette année. La firme américaine a décidément bien du mal à sortir du marasme, et il est probable que John Akers, son président, soit contraint à démissionner. Il y a deux candidats potentiels à son poste dont on susurre le nom: Sculley, le patron d'Apple (!), et Ross Perot, l'excandidat à la Maison Blanche.

UN MAC GRATUIT

C'EST PAS POUR DEMAIN

Si par hasard vous possédez une PC Engine Duo (c'est-à-dire une console Nec PC Engine ainsi que son lecteur CD) et que par ailleurs vous soyez également l'heureux propriétaire d'un Macintosh ou d'un PC, l'Intelligent Link vous permettra de brancher le lecteur de CD sur votre micro en le transformant en CD SCSI. A condition de disposer déjà du lecteur en question, la chose n'est pas aussi bête qu'on serait tenté de le penser car le lecteur de CD de la PC Engine Duo est un lecteur Nec tout ce qu'il y a de plus normal utilisé aussi bien en technologie CD ROM que pour les CD Audio. Fabriqué par TTI, la chose n'est pour le moment pas encore commercialisée en France.



AU MOINS, LES EMPLOYÉS DE KONIX NE SERONT PAS

AU CHÔMAGE

Incroyable! Le Multi-System ré-émerge! Ceux qui nous suivent depuis quelques années se rappelleront peut-être de cette console-fauteuil à bascule créée par Konix, projet qui semblait extrêmement prometteur sur le papier et donc quelques prototypes circulaient déjà (Jeff Minter avait d'ailleurs eu l'occasion de nous confier qu'il considérait que c'était la machine la plus avancée technologiquement du moment), qui avait disparu à la suite d'un dépôt de bilan, faute d'argent. Mais justement, plaie d'argent n'est pas mortelle, preuve en est que la machine en question, ayant subi une gestation plus longue que prévu, réapparaît, améliorée et supportée cette fois par des investisseurs britanniques et taïwanais. Selon Wyn Holloway, l'homme (têtu) a l'origine du projet, elle coûtera moins cher que toutes les consoles CD existantes et sera de meilleure qualité, avec une vitesse d'horloge de 30 Mhz et le FMV (Full Motion Video) intégré. Naturellement, cet optimiste oublie complètement un aspect important de la chose: les jeux disponibles! Seule une dizaine est prévue pour accompagner la sortie de la machine au début de l'été, ce qui, traduit du jargon informatico-financier, signifie: "on a trouvé un mec qui arrive à la programmer, avec un peu de chance on aura deux jeux, dont un Mastermind éducatif". Souhaitons-lui tout de même de réussir; de la diversité naît la richesse (comme doit se dire Jack Tramiel, qui a repris les rennes d'Atari des mains de ses fils).

Nouvel argument de vente chez certains gros revendeurs de matériel informatique: si vous m'achetez une configuration PC à deux barres, je vous offre une Gameboy (à décliner avec les consoles 8 bits de Sega et Nintendo). A quand le contraire? Si tu m'achètes une Neo-Geo et 10 jeux, je te refile un PC Tandy ou Amstrad, un abonnement de trois ans à Kilt, un trackball merdique, et un pin's "Brioches Heudebert", tirage limité.

LE MEILLEUR JEU DU MONDE?

NOUS LE SAURONS LE MOIS PROCHAIN

Le mois dernier nous avons testé l'excellent Lionheart, de chez Thalion, très bon jeu d'arcade et de plates-formes, plein d'action et aux graphismes colorés et agréables. Les programmeurs de Thalion ont décidé de se remettre au travail juste avant la sortie du jeu, ainsi la version que nous avons testé ne correspond pas exactement à celle qui sera en magasin. En fait, cette dernière sera encore supérieure, avec de nouveaux éléments, des niveaux encore plus longs, une action plus difficile et offrant une durée de vie plus importante, et surtout des effets sonores tout au long du jeu. En effet, nous n'avions pu mettre de note pour les bruitages, ces derniers étant absents de la version que nous avions testé. Lionheart valait déjà le coup, il le vaut encore plus.





VOUS POUVEZ TOUJOURS CREVER POUR AVOIR

300 JEUX DANS UNE COMPIL

Souvenez-vous, il y a quelques mois une petite rubrique traînait souvent dans les pages des news de Joystick, la saga des compils. Ces aventures se sont arrêtées brusquement, nous ne recevions presque plus de ces magnifiques logiciels regroupant, parfois, de véritables trésors, et parfois aussi de magnifiques daubes. Par nostalgie, et parce que nous aimons faire couler de chaudes larmes sur nos joues rondes et roses, voici une compil pour PC ou Amiga: Sports Masters de chez Empire. Elle regroupe quatre titres: Advantage Tennis, European Soccer 1992, PGA Tour Golf et Indianapolis 500. Rien que pour ce dernier la compil vaut le détour.

NOS CONFRÈRES ONT-ILS POUSSÉ L'INDÉLICATESSE JUSQU'À TOUCHER DES

POTS-DE-VIN ET BAKCHICHS?

Nous vous avons déjà parlé de Super Hero, beat-em up de chez Psygnosis, à plusieurs reprises ce soft Amiga a fait l'objet de previews dans nos colonnes. A l'heure, quelle qu'elle soit, où vous lirez ces lignez, le jeu sera sûrement en magasin, dans sa version finale, peut-être trouverez-vous surprenant de ne pas voir le test de ce jeu dans ce numéro. En fait au moment où nous avons bouclé le canard que vous tenez dans vos mains délicates, Psygnosis nous a présenté Super Hero, malheureusement le jeu n'était pas terminé: pratiquement pas de son, peu d'ennemis placés dans les niveaux, et pas mal de niveaux entièrement vides, où l'on ne pouvait admirer que les graphismes des décors. Nous avons donc jugé que le soft n'était pas suffisamment avancé pour que nos chers testeurs, aussi devins soient-ils, puissent donner une appréciation juste et constructive.
Quelle ne fut pas notre surprise quand nous avons vu le test de ce même jeu dans les colonnes de certains de nos confrères, avec de longs commentaires sur l'action du jeu, et surtout, horreur, avec une note globale servant d'appréciation générale.
Diable, comment ont-ils pu faire pour juger un jeu non terminé et presque sans vie au moment où ils l'ont eu en mains? Encore un mystère qui nous dépasse, nous autres pauvres membres de la rédaction de Joystick.

ABSOLUMENT PERSONNE N'A ÉVOQUÉ LA POSSIBILITÉ D'UN

FILM DE CUL RÉALISÉ PAR SPIELBERG AVEC BÉATRICE DALLE

Toujours dans les bons coups, Ocean vient d'acheter les droits de Jurassik Park, le prochain film de Steven Spielberg. Si vous n'avez pas encore entendu parler de ce film, estimez-vous heureux, le bourrage de crâne intensif a déjà commencé, et les médias (nous en faisons partie) ont décidé de nous faire manger du Jurassik Park à toutes les sauces.
On ne parle plus des films mais de ce qui coûte pour les faire, Jurassic Park aurait coûté plus de 80 millions de dollars, l'un des films les plus chers du monde. Les effets spéciaux s'annoncent délirants, travaillés par I.L.M. et l'équipe de Terminator 2. Le thème est assez amusant sans être atrocement original: un chercheur a réussi à donner vie à d'immenses créatures parfaites répliques de bestioles préhistoriques, dans une petite île du pacifique. Malheureusement les choses dégénèrent et les bêbêtes deviennent méchantes, il faut les arrêter en 24 heures maximum. Entre le héros, tintintin et toute la clique, une bonne soupe à la Spielberg en perspective.
Le jeu sortira sur micros en octobre 93, sur ST, PC, CD Rom PC et Amiga, et reprendra le principe d'une aventure interactive s'inspirant de Hook, autre jeu Ocean tiré d'un autre film Spielberg.

IL PARAÎT QUE PELÉ EST DEVENU

CHAUVE !

Accolade vient d'acheter les droits d'utilisation du nom de Pelé. J'ai fait un rapide sondage auprès de mes amis jeunes, et il s'avère qu'en dessous de 25 ans et trois mois, personne ne connaît Pelé. C'est pourtant lui qui scandait le slogan "Le loutou spourtive, c'est sbourmidable": ça a été le footballeur brésilien le plus connu des années 60 et 70. Qui veut acheter la licence de Marcel Merkès, de Dranem et de Vercingétorix, qui sont à vendre?

Deluxe Paint IV AGA, donc mis à jour pour les Amiga comportant le chip graphique AGA et offrant 262.000 couleurs, sera en vente bientôt, selon Electronic Arts.

Qui est la boîte qui a vendu le plus de 80386 dans le monde? Intel? Ben non, c'est AMD (avec 50% du marché). C'est pour ça qu'on a droit à la pub "Intel Inside" en ce moment: les types d'Intel en ont un peu marre de concevoir des produits et d'en vendre moins que les plagiaires...

CET ARTICLE NE PARLE PAS DE

PROSTITUTION

Je ne vous ferai pas l'affront d'évoquer ici les problèmes familiaux qu'engendre la coexistence, sur le même écran de télévision, d'une console de jeu et d'un magnétoscope: à chaque fois que votre père veut enregistrer un match de foot, il se retrouve avec Sonic; à chaque fois que votre mère regarde Maguy, paf! c'est Mario qui débarque. Déjà qu'ils ont du mal à maîtriser l'utilisation de ces engins modernes... Bref, afin d'éviter ce genre de désagréments, le constructeur strasbourgeois C.G.V. propose un boîtier répondant au doux nom de Com-2A. L'engin permet de connecter à demeure sur le même écran une console et, par exemple, un magnétoscope (ou un récepteur satellite) ou deux magnétoscopes, ou deux ce que vous voulez, y compris votre moulin à café du moment s'il est équipé d'une prise Peritel. Trève de plaisanterie, c'est très utile et de plus très pratique car l'engin, qui ne possède pas d'interrupteur, commute automatiquement les deux sources. A noter que l'appareil assure la liaison entre le décodeur Canal Plus et le magnétoscope le cas échéant. Pour 300 balles TTC, que demander de plus?



LES NEWS

AVEC TOUT ÇA, MICROIDS N'EST PAS PRÈS DE FAIRE UN

DÉPÔT DE BILAN

Cet éditeur français prépare activement sa rentrée. Enfin, je vous parle de rentrée mais les trois softs suivants ne devraient sortir que vers la fin de cette année. C'est un peu long mais, croyez-moi, ça vaut la peine d'attendre.

NICKY BOOM BOOM

Le premier n'est autre que Nicky Boom 2. Devant le franc succès remporté par la précédente version de ce soft, les programmeurs commencent d'ores et déjà à plancher sur une suite riche en animations. Les quelques planches que nous avons pu apercevoir laissent présager un ensemble de bonnes surprises. Les nouveaux sprites sont magnifiques et les tableaux devraient comporter plus de choses. Cette fois-ci, vous devrez diriger un personnage à travers une multitude de mondes comme celui de l'air, du feu... Bref, ça a l'air mignon tout plein !



EVIDENCE

Un reporter ambitieux du Los Angeles Tribune décide de rédiger un article sur la mafia de San Francisco. L'heureuse idée ne manque pas de lui attirer de gros problèmes et vous vous faites brillamment kidnapper comme un abruti que vous êtes. Pour tout vous avouer, nous n'avons vu que la présentation, mais quelle présentation! Entièrement en 3D genre images de synthèse, c'est à hurler de bonheur.



En plus, ça dure plus de deux minutes et on s'en prend plein la tête pour pas un rond. Le jeu se déroule lui aussi en trois dimensions extrèmement détaillé. Les personnages sont dessinés à l'aide de vecteurs et de polygones. Si la technique rappelle celle utilisée dans Alone in the Dark, le résultat est beaucoup plus convaincant. Décidemment, Microids fait vraiment très fort en ce moment. Vous devrez patienter jusqu'au mois de septembre pour découvrir Evidence sur l'écran de votre PC.

SECRET MISSION





Encore une histoire d'espionnage. Vous incarnez un espion amnésique partant à la recherche de son identité perdue. Si vous ignorez totalement qui vous êtes, les grandes puissances de ce monde se rappellent très bien de vous et de votre redoutable efficacité. Vous devrez découvrir le pourquoi du comment et parcourir la Birmanie de fond en comble. Les graphismes sont d'une grande beauté et l'action se déroule par le biais d'une interface à la Sierra ou à la Monkey Island. La gestion des déplacements s'avère très correcte et le scénario est l'un des meilleurs du genre. De longues heures de quête en perspective.

GENESIA

Ce jeu délirant ayant déjà fait l'objet d'une previews avance à grand pas. La gestion des impôts et des combats ont été implantés. Les nombreux bugs ont été corrigés... Genesia est un jeu d'une immense richesse et d'un intérêt absolument génial. Le but consiste à retrouver sept joyaux dispersés de part le monde. Mais la tâche n'est pas simple et vous devrez recréer une société complète dans les moindres détails. C'est bien simple, strictement rien n'a été fait par hasard. C'est monstreux ! En prime, le jeu sort dès le mois prochain. En test dans le numéro 37.





INUTILE ET CON

On lit toujours la même rengaine dans les journaux "pro" à propos du multimédia: ça n'est pas encore au point, c'est très beau mais ça n'a aucune utilité, on ne sait pas quel est son but, on a développé un superbe outil qui ne sert à rien, etc. Tout ça sous prétexte qu'effectivement, le multimédia ne rendre dans aucune activité professionnelle. Vous voulez que je vous dise à quoi ça sert, le multimédia? A s'amuser. A jouer. A être épaté. Forcément, les professionnels, ça leur arracherait la gueule d'admettre que ça n'est pas "utile", "fonctionnel", mais juste pour se marrer un coup. Ils ne se marrent pas souvent, c'est pour ça. Et c'est la raison pour laquelle je prédis un formidable avenir au multimédia: c'est aussi inutile et con qu'une télé, un magnétoscope ou une console.

LES JEUX TUENT QUAND MÊME PAS BEAUCOUP

L'affaire de l'épilepsie rebondit. Ce ne sont pas les jeux vidéo qui causent l'épilepsie, ils ne font que déclencher des crises, ça, on était au courant. Mais parmi les facteurs déclencheurs de crises, il y a tout ce qui est stroboscopique (les flashs d'une discothèque, les routes bordées d'arbres au soleil couchant...) mais aussi certains motifs colorés. On ne sait pas comment ça marche, on l'a juste constaté. De fait, certaines peintures, sous un éclairage particulier, peuvent provoquer une crise. Je propose donc que l'on marque au feutre sur tous les Kandiski, les Klee, les Mondrian et surtout Vasarely, "Attention, cette peinture est dangereuse pour la santé". Et qu'une voix sur les disques de Philip Glass, René Aubry et Steve Reich explique que l'audition du disque est sujette à caution. On fait les choses bien ou on les fait pas, merde.

LE PREMIER PDA

Voici le premier PDA qui marche vraiment et qui est en vente. PDA, ça signifie Personal Digital Assistant (Assistant Digital Personnel, bien sûr), ça se tient comme un bloc-note et c'est sensé faire la même chose, en mieux (tenir à jour le carnet d'adresses, corriger les schémas qu'on trace avec le stylet, etc). C'est fabriqué par Electronic Office, ça s'appelle e0440, ça comporte 4 Mo de Ram et 8 Mo de Rom, et ça coûte dans les 20.000 balles. Cher, hein? Heureusement, comme toutes les grosses boîtes ont des projets très avancés de PDA, le prix devrait chuter d'ici la fin de l'année.



EH NON! TOUJOURS PAS DE SEXE



Si vous rêvez de vous retrouver dans un univers similaire au jeu vidéo, rendez-vous au 156 avenue du Brezet à Clermont-Ferrand avec Zapatak, le premier jeu Laser Interactif du genre. Zapatak, c'est le nom de la chose, est encore mieux que de la réalité virtuelle puisqu'il s'agit là de réalité... réelle ! Le doigt sur la gachette de votre pistolet à laser, vous vous déplacez dans des décors réels; soudain l'ennemi – un joueur comme vous – surgit ! Zap ! S'il est touché, un senseur qu'il porte sur lui vous en informe. Le concept, qui a déjà remporté un immense succès en Grande Bretagne et en Australie, est appelé à faire parler de lui.

...TELEX...

• Konami éditait jusqu'à présent uniquement des jeux pour Nintendo. C'est fini, puisque plusieurs titres pour la MegaDrive de Sega sont déjà en préparation, parmi lesquels Tiny Toons Adventures et Teenage Mutant Machin Truc.

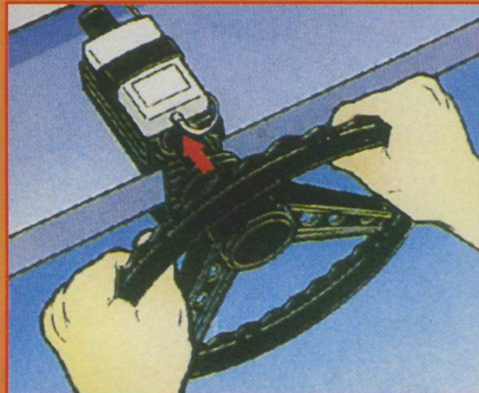
• Zool, le succès de Gremlin, a tellement bien marché qu'il va être adapté en machine d'arcade par Bell Fruit, une boîte auparavant spécialisée dans la fabrication de machines à zools. A sous, pardon. Et Zool 2 sortira en juin ou juillet...

• Virgin s'est associé à Dave Gibbons, le dessinateur bien connu de Marvel, pour sortir un jeu basé sur les Watchmen.

• Désormais, en Angleterre, un revendeur a le droit, pourvu qu'il ait simplement sollicité auparavant une autorisation écrite de l'ELSPA, la société qui représente les éditeurs, de saisir tous les logiciels pirates qu'il voit passer. C'est-à-dire qu'un simple citoyen a le droit de se substituer à la justice! Incroyable! A quand les épiciers rentrant chez les gens pour les tabasser s'ils ont une ardoise de 150 balles?

ENFIN UN ARTICLE QUI NE PARLE PAS DE FILLES NUES

Après le Mouse Yoke, Colorado Spectrum, décidément très inventif et habile de ses mains, propose le Mouse Wheel. L'engin, destiné à tranformer une souris en volant, est un peu plus convaincant que le Yoke mais ce n'est pas encore ça. En fait, c'est un peu une fausse bonne idée mais comme il est peu courant de trouver un volant sur PC, les amateurs de Cars and Drivers et autres Grand Prix pourront y trouver leur compte. Remarquez, c'est moins énervant qu'un Mouse-Stick.



DOLLARS



Après le succès rencontré par A-Train, le logiciel de simulation permettant de créer un réseau ferroviaire dans une ville, Artdink et Maxis proposent un Construction Set sur PC qui va offrir aux ferrovipathes la possibilité d'aller encore plus loin. Dans A-Train, si l'on excepte les scenarii de départ, l'évolution de la ville se faisait en parallèle avec celle du réseau ferroviaire. Grâce au Construction Set, il sera possible de modifier les terrains, de changer des éléments de décor (lacs, vaches dans les prés et autres forêts), mais également de modifier directement les immeubles. Mieux encore, vous pourrez à l'aide de ce logiciel disposer d'encore plus d'argent de départ. Il faut dire que ce ne sera pas du luxe car si l'envie et le courage vous en prennent, vous aurez l'opportunité de gérer jusqu'à 27 rames ! Ben il va en falloir, des meumeus, pour regarder passer tous ces tchoutchous.

En prime, il est également annoncé The Official Strategy Guide pour A Train. This indispensable guide to Maxis popular railroad developement simulation game contains informations about the game that is simply not available anywhere else. Et en prime, le guide inclut "tutorial on A Train Construction Set", avec des tonnes d'insider tips and tricks not found in the manual et les célèbres hidden Easter egg surprises that are built into the game. Ah ben oui c'est en anglais et non distribué en France. Enfin si ça vous branche, sachez que c'est édité par Prima Publishing P.O. Box 1260 Rocklin CA 95677. Je ne connais pas le prix mais à mon avis c'est en dollars.



LES NEWS

AVIS

La date sortie officielle du Falcon d'Atari et du jeu Strike Commander d'Origin a été fixée au 29 février 1993.
Dernière minute: au cas où l'année 1993 ne comporterait pas de 29 février, la sortie serait repoussée au 29 février 1995.

SUGAR NE MEURT PAS BEAUCOUP D'UNE CRISE CARDIAQUE DANS SA BAIGNOIRE, CES TEMPS-CI !

On vous racontait le mois dernier l'O.P.A. tentée par Sugar, le patron d'Amstrad, pour racheter à vil prix toutes les actions de sa société afin de la retirer du marché boursier. Ça n'a pas marché: aucun actionnaire ne veut vendre ses actions à un neuvième de sa valeur maximale. Il se pourrait qu'Amstrad se retire du marché informatique, pour se concentrer sur ce qu'il a toujours fait: l'électro-ménager et la hi-fi.

APPLE VA RENDRE LE MONDE HEUREUX

SI TOUT SE PASSE BIEN EN QUELQUES SIÈCLES.

C'est au cours de la MacWorld de Tokyo qu'Apple a célébré la vente du dix millionième Macintosh le 9 février dernier. C'est d'ailleurs au cours de cette même manifestation qu'ont été présentés les nouveaux modèles de la gamme, parmi lesquels, outre un PowerBook en couleur (le 165c), on trouve un alléchant Color Classic, qui possède le même écran 9 pouces (d'ailleurs rebaptisé 10 pouces entretemps; Apple s'est aperçu que ses concurrents exprimaient la taille d'un écran non pas par une diagonale qui va d'un coin de l'image à l'autre, mais d'un coin du tube à l'autre. Du coup, tous les modèles de la gamme changent de nom: le 20 pouces est l'ancien 19 pouces, le nouveau 14 pouces n'est autre qu'un 13 pouces relooké, etc) que les Mac compacts, mais en couleur, comme son nom l'indique: 256, pour être précis. Il est équipé en standard de 4 Mo de mémoire et d'un processeur 68030 cadencé à 16 Mhz. Une nouveauté écolo: lorsqu'on ne s'en sert pas pendant quelques minutes, il passe en mode veille où il ne consomme que 25 Watts, ce qui devrait, selon le constructeur, faire baisser la consommation globale de 50% (et donc, continue-t-il sur sa lancée, de réduire l'effet de serre et la pollution, mais pendant qu'on y est, on peut ajouter que ça va réduire le chômage, protéger les dauphins et rendre tout le monde heureux. C'est vrai, certes, mais il vaudrait mieux dire que ça y "contribue un petit peu à long terme"). La résolution de l'écran, à propos, est de 512x384. Et le prix? Dans les 7 ou 8.000 francs. On est bien d'accord: il y a peu de chances qu'un Macintosh descende bien en-deçà de cette limite, en revanche, pour ce prix-là il y a encore deux ans, on n'avait qu'un écran noir et blanc et un 68000 avec un petit Méga de Ram. Bref, ça n'est toujours pas bon marché, mais c'est de mieux en mieux.

- Nintendo est la troisième boîte japonaise par l'importance des bénéfices, juste après Toyota et Nippon Telegraph and Telephone.
- Psygnosis vient de signer sa première licence de film: le Dracula de Coppola.
- Les titres des News de ce mois-ci sont parodiques, bien sûr... Ne soyez pas choqué de la parodie, soyez-le de l'original!

LE BATEAU DE COMMODORE NE COULE PAS



Le constructeur de l'Amiga sponsorise le bateau de Bruno Peyron bien décidé, ainsi que son équipage, à battre le record de tour du monde en 80 jours imaginé par Jules Verne. En fait, l'alliance du père de l'anticipation et de Commodore est plus logique qu'il n'y paraît au premier "sabord" puisque l'Amiga 1200 est vendu SANS disque dur, pari audacieux s'il en est pour une machine capable d'afficher des tas de couleurs avec des tas de pixels qui prennent des tas d'octets nécessitant des tas de disquettes. Dommage que Jules n'ait pas écrit Le tour du Monde en 80 Mo...

CONCOURS ENCHANTIA

1 er : 1 PC 386 AVEC UN LECTEUR DE CD ROM PONTHIER DALIEN
2 éme : 1 LECTEUR DE CD ROM LIBERT ALAIN
3 éme : UN BON D ACHAT FNAC DE 500 FRS VIEIRA PHILIPPE
4 éme : UN BON D ACHAT FNAC DE 200 FRS DUCROS MAXIME

CONCOURS INFOGRAMES TRACY

1 er : UN SCOOTER YAMAHA PEG BERNARD

2 éme au 11 éme : UN JEU INFOGRAMES

KRIEF SANDRINE
MAKSENE ABDEL
COLLANGE JEROME
LARLIE MACHA
MOGHLI MYRIAM
NATAF ERIC
OUALID VANESSA
ENSELME SEBASTIEN
PORTAIL MARIE THERESE

12 éme au 21 éme : UN T SHIRT INFOGRAMES

POUGET FRANCOIS
DESMIDT FREDERIC
CATHERINE YANN
DUGOUT XAVIER
CASSOU NATHALIE
BONNAY JULIENS
LAGUERRE CEDRIC
GEREMY DERIC
CHESSEL ANATOLE
OUANE J LOUIS

21 éme au 121 éme : UN PIN'S INFOGRAMES

CARAC TOMISLAC
SONNET THIERRY
BOULANGE SAMUEL
CHIARENZA MD
COATLEVEN SEBASTIEN
SOUDE FREDERICMARTY
STEPHANIE
TROSTANIECKI LUCAS
BOUDET GEORGES
DUPUIS STEPHANE
MASSALOUX FLORENCE
LASBORDES JEAN
VIGNEAU SEBASTIEN
DEOM PIERRE
ROUPRET MORGAN
ARGOUARC'H ANT.
BRIVAS NICOLAS
DURAND J LOUIS
BLAS BRUNO
CLEMENT STEPHANE
MICHELET FREDDY
DI MEO ERIC
MEDKOUR OUALI
GLASSON ANTOINE
REGNIER FREDERIC
MOREAU LIONEL
DUVAL THIERRY
STERCKLEN CEDRIC
VIRLOT SANDRINE
DUTEIL ARNAUD
ALABERT RAPHAEL
MULLER CLAUDE
NAVARRO MATHIEU
ST MARC ERIC
GUERIN MICHAEL
VEREL GERARD
CILSON MARC
MALLINO PATRICK
RICHARD RAPHAEL
MARTIN FRANCK
SELIS LIONEL
HUMEAU CEDRIC
BERGES PASCAL
BERGES PASCAL
ANTONI SEBASTIEN
PELESSIER LAURENT
MAGAUD BENOIT
DOUCHET FABRICE
AUDO FRANCIS
PUECH ALEXANDRE
CHRISTMANN CELIA
LEFEBVRE DAVID
ENNAHDI EL IDRISSI
YOUSSEF
BOURDELET ALEXANDRE
ROMBOUTO MICKAEL
PADRA EMMANUEL
VENPHOUTHENE
SAKOUNA
ROBATEL ALAIN
DURAND STEPHANE
CORBE JEROME
MONTALTANG LIONEL
FINCK FRANCK
MATHEVET DAVID
DUCHESNE OLIVIER
COLOMBERA LISE
CHANDON NICOLAS
VARNIER JULIEN
VU MINH THU
CHARNAY PIERRE
ANTOINE
FONTAINE THOMAS
CALATAYUD NORBERT
VIARD CEDRIK
BECKER JEAN YVES
BENAIN ANTOINE
AUBERT GONDRAND
JULIEN
LE METEIL ERIC
HUSTACHE YOANN
TYLKOWSKI EMMANUEL
SCHIRRECKER STEPHANE
CHAPUIS AURELIEN
DELAUNAY ALEXIS
VAZQUEZ DAVID
GRAVIER VINCENT
STANIC ALBERT
HANRY DOMINIQUE
TORTOSA STEPHANE
JAFFREZO BERTRAND
STAHL FLORENT
SABIO LOIC
LADON JOHANN
DODEUR JEAN BAPTISTE
CIBIEL FREDERIQUE
VERDIER OLIVIER
REYNIERS ERIC
VEZYROGLOU DIMITRI
MORALES JOSE
GAILLY CHRISTOPHE
PARTINICO RUDY
GACON DAVID
DAEMS FABRICE

CONCOURS PHILIPS

1 er au 3 éme 1 CD I PHILIPS

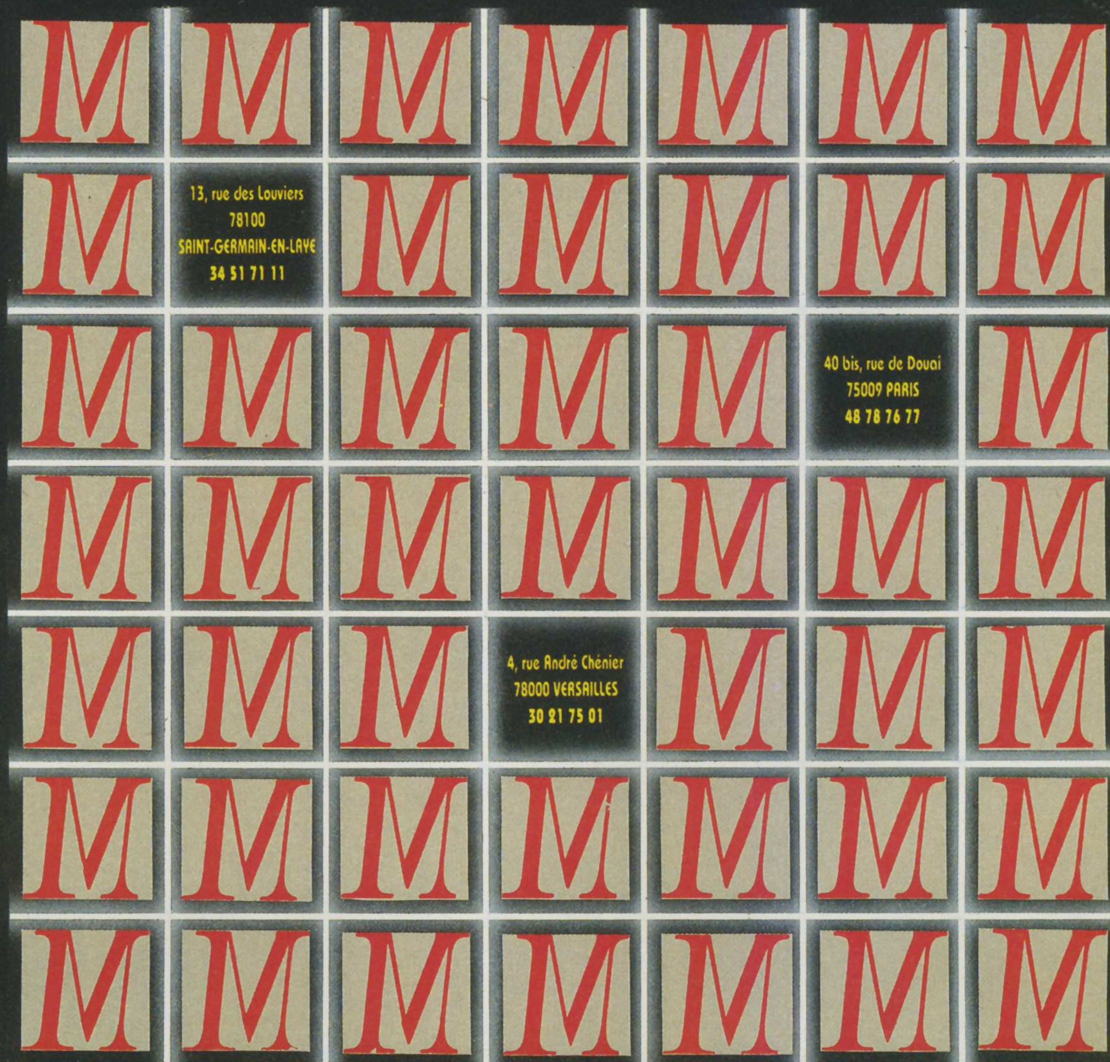
CHICHE FABRICE -BARBEROT BENOIT -HALINI VERONIQUE

4 éme au 5 éme : 1 TELEVSEUR PORTABLE

BERGOUINIAN PHILIPPE-ROUILLET J FRANCOIS

6 éme au 10 éme : 1 PROGRAMME POUR CD I

MARQUIS LAURENT, 94 RUE DES ACACIAS, 62320 ROUVROY
MAMAN SEBASTIEN, 39 AV J J ROUSSEAU, 81300 GRAULHET
TEKOUTCHEFF OLIVIER, 151 AV R SHUMAN, BAT 5, 3110 LE BOUSCAT
MONCOMBLE BARTHELEMY, 7 RUE JULES VALLES, 93190 LIVRY GARGA-
NABADI DJILALI, B LE SENECHAL, 91800 BOUSSY ST ANTOINE



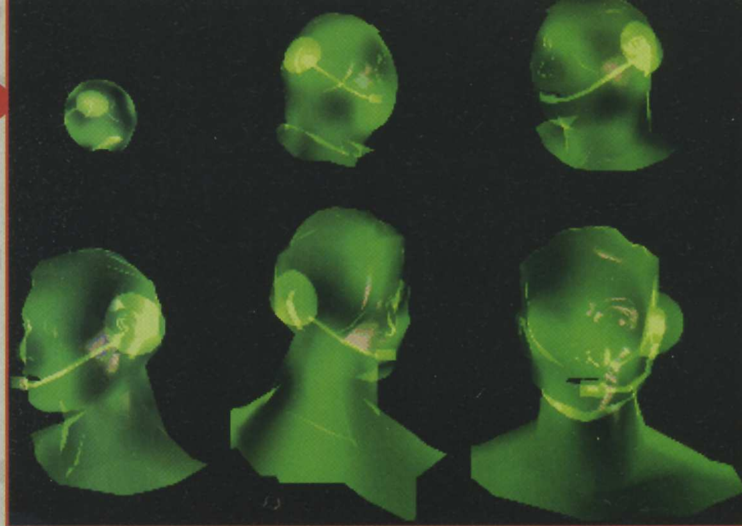
Printemps 93,
déjà trois lieux à surveiller de près ...
Soyez les premiers !

Découpez ces coupons !
VOUS SAUREZ BIENTÔT POURQUOI ...

Déposez ou renvoyez la partie B à l'une des trois adresses ci-dessus et conservez précieusement la partie A

A	B
B 03.93	B 03.93
Nom :	**Nom :** ....
Prénom :	**Prénom :** ....
Adresse :	**Adresse :** ....
....	....
Téléphone :	**Téléphone :** ....
Date de Naissance :	**Date de Naissance :** ....





Un exemple des capacités du logiciel 3D Studio et du savoir- faire de son utilisateur. La boule du départ se transforme en visage à la texture transparente et réfléchissante. Bien entendu, les images que vous voyez ne sont que les étapes intermédiaires, l'animation comporte, en fait, plus d'une centaine d'images.

BAT II

EDITEUR: HAIKU STUDIO DISTRIBUTEUR: UBI SOFT SORTIE PREVUE FIN MARS VERSION ANGLAISE ET FIN JUIN VERSION FRANCAISE

LES PRESENTATIONS

Si Haïku Studio, nouvelle société d'édition française, ne vous dit pas encore grand-chose, il n'en est certainement pas de même en ce qui concerne les septs mercenaires qui se cachent derrière. Auteurs du Secret de Kaïpur sur Oric 1, du Bagne de Nepharia, de Fer et Flamme sur Amstrad ou encore de l'Anneau de Zengara, cette équipe s'associe, en 1989, sous le label d'auteurs indépendants "Computer dreams" pour donner naissance à la célèbre série des "BAT". Forts du succès de BAT II, ils finissent par fonder la société Haïku Studio afin de produire la version CD-ROM de ce dernier. Ainsi naquit The Koshan Conspiracy CD-ROM, nom de BAT II dans sa version américaine.







L'interface EVI (Etres Vivants Informatisés) développée par Haïku Studion sert à générer toutes sortes de personnages. Le paramètre "voix" permet de sélectionner le style de voix digitalisées.

LE JEU

Testé voilà maintenant plus d'un an (Joystick n°22), Bat II est un jeu d'aventure d'une profondeur inégalée. C'est d'ailleurs le but le plus important pour cette équipe dynamique et ce n'est pas pour rien s'ils ont choisi le nom "d'Haïku", exercice consistant à retranscrire un instant émotionnel profond sous la forme d'un programme informatique le plus réaliste possible, basé essentiellement sur l'intelligence artificielle. En clair, les réactions "humaines" des 250 personnages du jeu, capables d'évoluer (dans toute l'acception du terme) de la même façon que vous et moi et de faire preuve de sentiments émotionnels, vous plongent dans un monde tellement réel qu'il est parfois difficile d'en redescendre. Ça grouille de vie dans tous les sens et l'aventure est carrément monstreuse.

Bien que cette nouvelle mouture n'apporte pas de réelle innovation au niveau du scénario, il n'en demeure pas moins que les programmeurs ont tenté d'exploiter le mieux possible ce support fantastique qu'est le CD-ROM. Jugez plutôt, plus de 250 Mo de voix digitales intéractives, 40 minutes de musique, 40 Mo de "Full Motion Video" (images de synthèse à 10 images/seconde), 10 Mo d'animations à fond fixe... résultat des opérations : un CD de 640 Mégas Octets de données compressées à mort.

Le noyau du programme jouit également de quelques améliorations avec de nouveaux lieux, de nouveaux objets et une interface plus poussée. Mais nous vous parlerons de ceci plus en détail le mois prochain.

L'histoire de Koshan Conspiracy se déroule dans un univers parallèle, mi Rome antique, mi Blade Runner, sur la planète Shedishan. A la suite d'une méga embrouille avec les Koshans, la confédération des galaxies terrestres contacte le Bureau des

Affaires Temporelles qui détache l'un de leurs meilleurs agents sur les lieux, Sylvia Hadford. Mais tout ne va pas pour le mieux dans le plus étrange des mondes et vous allez devoir créer un personnage de toute pièce (à la manière d'un jeu de rôle). Arrivé sur place, vous devrez retrouver Sylvia qui vous confiera différentes missions. Entrecoupé de phase d'arcade et de simulateurs divers et variés, The Koshan Conspiracy est l'un des jeux les plus complets qui soit. De plus, le système d'intelligence artificielle permet de venir à bout de sa mission par une infinité de façons. Bien entendu, le programme gère tous les évènements possibles et imaginables ainsi que la notion de temps (jour et nuit).



LE GRAPHISME

Dans cette première partie, nous allons aborder l'aspect graphique de la chose. C'est d'ailleurs la partie la plus novatrice de cette version CD (sans parler du

CD ROM

THE KOSHAN CONSPIRACY



système intéractif vocal), avec l'apparation de scènes de transition, de séquences en "Full Motion" et un design retravaillé des personnages pour des apparitions en plein écran.



Un guide électronique sert à suivre les déplacements de certaines personnes sur lesquels vous aurez posé un émetteur. De nouvelles cartes magnétiques permettent d'obtenir le détail des cinq autres secteurs de la ville.

Olivier CORDOLEANI et Mohand ZENNADI, les deux graphistes du projet, n'ont pas lésiné sur les moyens. Les images fixes sont dessinées sur Macintosh Quadra 950 en 16 millions de couleurs, puis retravaillées pour la palette VGA 256 couleurs du PC. Les images de synthèse sont entièrement conçues sur le désormais célèbre 3D Studio d'Autodesk et calculées sur plusieurs PC gonflés à mort. Autant vous dire que le résultat est sidérant! Les transitions sont les phases animées permettant de passer d'une planète à une autre. Elles se traduisent à l'écran par de l'image de synthèse appliquée sur un fond fixe. Par exemple, vous pouvez a-percevoir le vaisseau quitter le "Astroport" et s'éloigner dans l'espace. Pour vous donner une vague idée du travail que cela demande, chaque transition comprend plus de cinq cents images calculées et traitées une à une pour y intégrer la notion de dimension, en fonction des obstacles de l'image fixe. Par exemple, si le vaisseau (créé à partir de 3D Studio) doit passer derrière un rocher (image de fond dessinée sur Mac), le graphiste "pose" les images de synthèse sur l'image de fond et retravaille chacune d'entre elles pour que le rocher ne disparaisse pas en arrière-plan. Bonjour le boulot!

Le Full Motion n'existait pas du tout dans la version sur disk. Là, il s'agit carrément de mini films avec mouvements d'objets et de caméra. Ces séquences demandent des centaines d'heures de calcul et sont, de loin, les plus longues à réaliser.

Contrairement aux séquences de Full Motion, les transitions occupent moins de place et se déroulent sur fond fixe. L'image fixe est dessinée sur Macintosh en 16 Millions de couleurs à l'aide d'une tablette graphique. Importée par la suite sur PC, elle sera "mixée" avec le fichier contenant les images de vaisseau, grâce au logiciel Animator Pro.s

EN CHANTIER

BAT II CD ROM SUITE



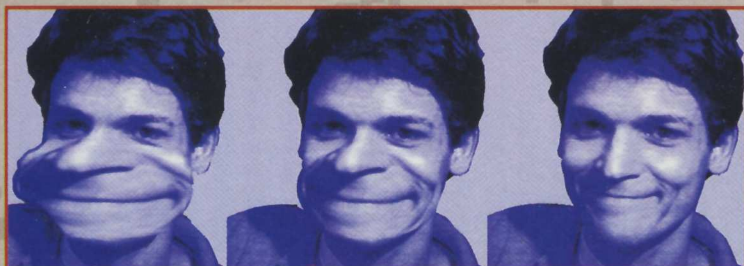
Dans cette séquence, le vaisseau sort lentement du hangar et l'on peut apercevoir le personnage bouger à l'intérieur du cockpit translucide. La caméra s'éloigne lentement et le vaisseau prend son envol à l'intérieur du hangar. Pour renforcer le réalisme, un voile de brouillard a été ajouté. Les détails grouillent de tous les côtés, une texture transparente, avec cyclage de couleur, simule le souffle des réacteurs... rien n'a été fait par hasard.

Le nombre de détails est gigantesque, à tel point que l'on peut apercevoir le personnage bouger à l'intérieur de son vaisseau. C'est franchement à tomber par terre. Mais ces séquences extrêmement gourmandes en mémoire (plus de 1500 images) doivent être compressées à donf pour ne pas occuper trop de place sur le CD; et si l'on gagne une place folle, le temps de décompression (en temps réel) ajouté à la lenteur d'un CD-ROM ne rend pas les choses faciles. C'est là que cela devient tout bonnement ahurissant. L'état d'avancement actuel des travaux permet, d'ores et déjà, d'obtenir une vitesse de 10 images/ seconde grâce à un procédé de compression révolutionnaire. Ce système "made in Haïku Studio" résout la plupart des problèmes inhérents à ce support, tout en économisant le plus de place possible. Mais l'heure n'est pas à la programmation et vous aurez de plus amples renseignements le mois prochain.

Si vous avez déjà joué à BAT II... Ooops! pardon, Koshan Conspiracy, vous vous rappelez sûrement de l'apparition des personnages avec lesquels on discute dans une petite fenêtre au milieu de l'écran. Là encore, tout a été repensé de A à Z avec l'exploitation de l'intégralité de l'écran VGA. Les personnages apparaissent en gros plan et leur visage évolue en fonction de leur humeur. Pour parvenir à ce résultat, un générateur "d'Etres Vivants Informatisés (EVI)" a spécialement été développé. L'EVI autorise la création de personnages en un clin d'oeil.



Le graphiste choisit les différents éléments du visage, les vêtements ainsi que toutes les caractéristiques émotionnelles, physiques et carac-





térielles du personnage. Quand il s'agit de créer plus de 250 personnages différents, on comprend tout l'intérêt d'avoir élaboré une telle interface. On peut également souligner l'extrême rigueur et l'organisation remarquable de l'équipe, en observant la propreté de la réalisation de leurs outils de développement. En ce qui concerne le reste du soft, les graphismes ont été légèrement retouchés avec l'ajout de nouveaux endroits. La gestion du jour et de la nuit est rendue possible grâce à une astucieuse gestion de la palette. Un manuel entièrement graphique et interactif a également été conçu, permettant un apprentissage rapide et convivial du soft (voix digits, animations...). Haïku Studio ne faisant pas les choses à moitié, un clip du jeu devrait également voir le jour s'il reste suffisamment de place sur le CD. Du grand art!

LE MOIS PROCHAIN :

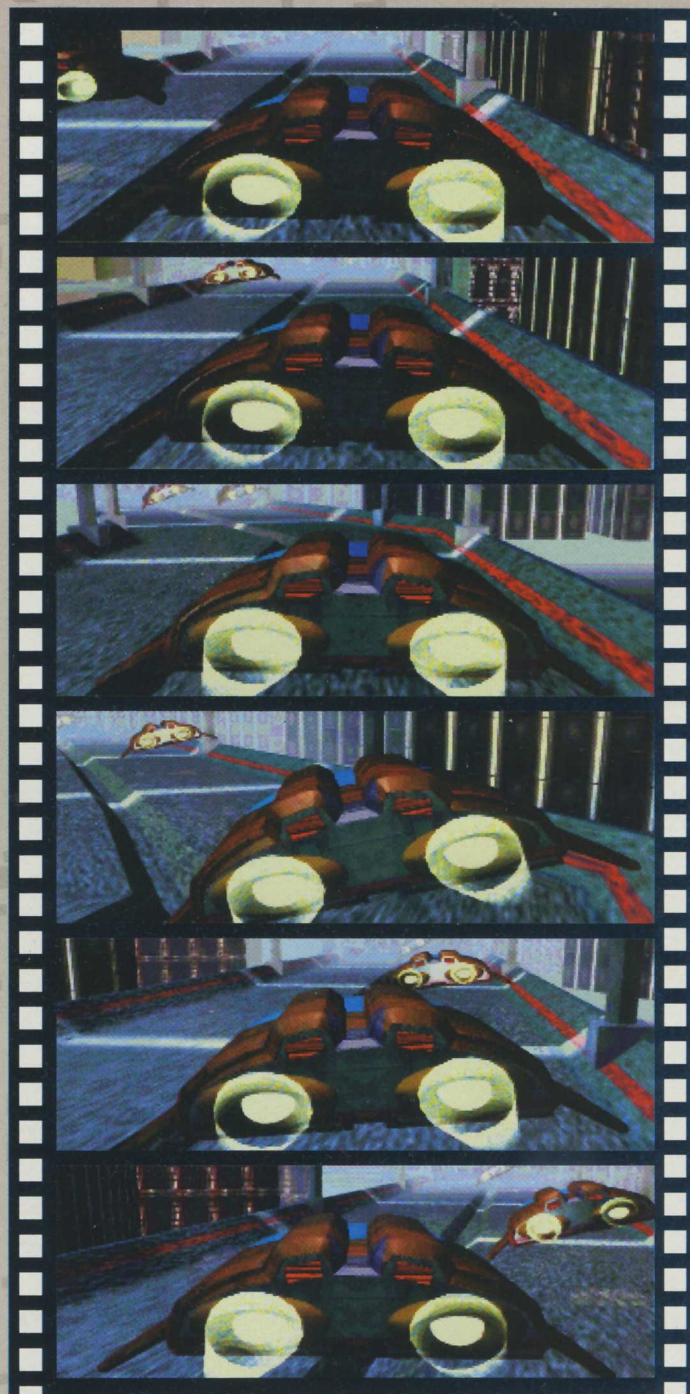
Le mois prochain, nous aborderons la programmation de The Koshan Conspiracy ainsi que la partie sonore. Entre le système de voix intéractives quasi révolutionnaire, le compresseur d'images tout aussi révolutionnaire et la description détaillée des différentes phases de la programmation, il y a vraiment de quoi faire...

A SUIVRE
LORD CASQUE NOIR

Certaines parties ont été retravaillées. Un gladiateur vient vous chercher pour plonger dans l'arène.



Mohand ZENNADI est l'auteur de la plupart des dessins de The Koshan Conspiracy. Les séquences 3D de "Full Motion Video" et de "Transitions" sont l'oeuvre d'Olivier CORDOLEANI.



L'engin fonce à travers les rues de la cité cyberpunk. Là encore, c'est quasi parfait et dure un bon bout de temps. L'algorithme de compression et l'excellente gestion du CD offrent un résultat impressionnant.



EN CHANTIER

BENEATH A STEEL SKY

EDITEUR: VIRGIN. SORTIE PREVUE EN JUILLET 93 SUR PC ET AMIGA. par Derek dela Fuente

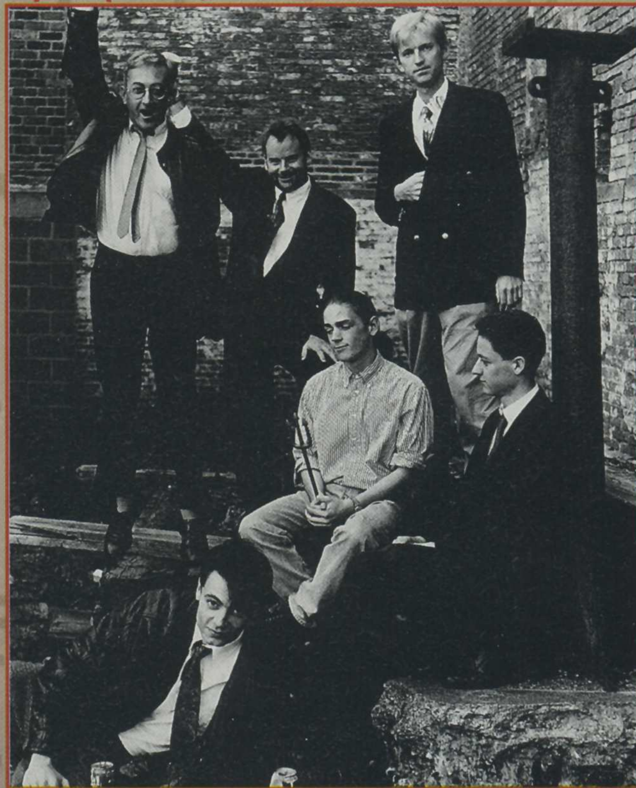
Beneath a Steel Sky sera le second jeu développé par Revolution Software utilisant leur moteur de programmation très puissant appelé Théâtre Virtuel. Leur premier jeu, Lure of the Temptress, a eu beaucoup de succès et même s'il n'y a que quelques écrans de ce futur jeu à admirer, on peut prévoir un impact encore plus grand pour cette nouveauté.

L'introduction du jeu, sa présentation au futur joueur, seront prises en charge par une nouvelle entièrement graphique, inclue dans le packaging et dessinée par Dave Gibbons. Cette nouvelle donne de nombreuses informations sur le passé de Robert Foster, le héros du jeu.

Beneath a Steel Sky se déroule dans un futur proche à lourdes senteurs Cyberpunks. Paf, encore un! Les jeux tournant autour des thèmes Cyberpunks prévus pour cette année seront très nombreux (Syndicate, Axess Denied, Cyber Race, ...), un genre ayant une bourrasque dans l'dos, sans aucun doute. Pour dresser un tableau rapide du monde de Beneath a Steel Sky, disons que les gouvernements se sont tous écroulés et que cinq énormes corporations s'amusent à tirer les ficelles économiques des dernières places viables sur la planète.

Le cœur du jeu a été poussé le plus loin possible par les programmeurs de Revolution Software; en plusieurs points, la présentation du jeu a été améliorée. Beaucoup plus subtil que Lure of The Temptress, les réactions des personnages dépendent à la fois des évènements généraux du scénario, mais aussi de leurs propres orientations personnelles, de leurs buts. Ainsi, les évènements se croisent, se déclenchent les uns les autres et l'on se retrouve avec un scénario non linéaire.

Voici les membres de Revolution Software. Excentriques, cinglés, agités du bocal mais très talentueux, ils nous préparent un Beneath a Steel Sky exceptionnel; semble-t-il.









EN CHANTIER

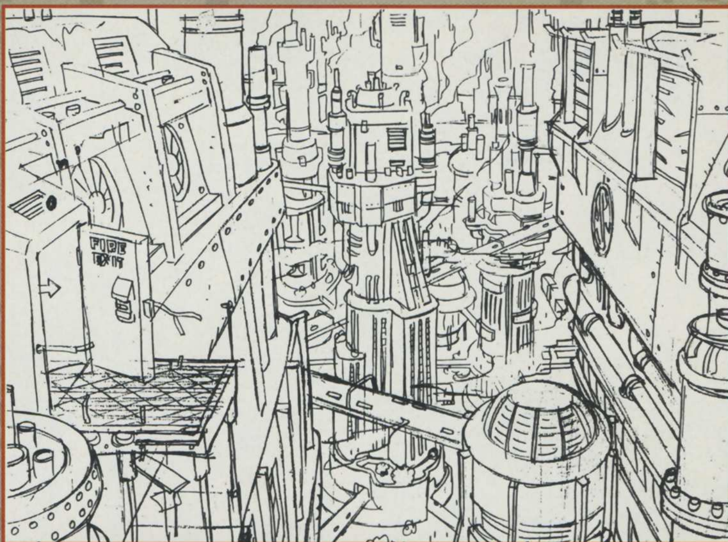
L'interface utilisateur a, elle aussi, été améliorée et le joueur peut exécuter toutes les commandes directement et fort simplement, en complète interaction avec le jeu. Dans Lure of the Temptress, trop de fenêtres étaient présentes à l'écran, le joueur s'y perdait, tout particulièrement dans les dialogues. Le système a maintenant dépassé le stade de ces problèmes.

Autre problème de Lure, chaque objet ne réagissait qu'à une seule action, un seul verbe pour une situation donnée. Maintenant, un objet peut interagir sur un autre pour effectuer une action. Une barre peut être utilisée sur une porte, par exemple, pour ouvrir le passage, ce qui n'était pas possible dans Lure of the Temptress. Mais passons à un petit historique, rapide, de Revolution Software, en compagnie de Charles Cecil.

«Le développement et l'évolution de Revolution Software sont parfaitement illustrés par le stade technologique actuel atteint par Beneath a Steel Sky. Quand le développement s'est arrêté chez Activision, en 1990, j'ai justement décidé de retourner vers cet aspect développement. Il me paraissait clair que les jeux d'aventures graphiques tournaient en rond, à l'époque la compétition opposait des sociétés comme Sierra, Lucasfilm et Level 9 qui semblaient prêts à sortir des jeux vraiment novateurs. C'est à ce moment que les graines du Théâtre Virtuel ont été plantées. Quelques collègues et moi-même avons acheté une compagnie, nous avons changé son nom en Revolution Software et entamé l'écriture de Lure of the Temptress. Les développeurs Américains prétendent souvent que leurs jeux ont beaucoup plus de profondeur que leurs équivalents Européens. En réalité, je considère que les Américains ont de meilleurs systèmes de développement de jeux. Pour entrer dans un marché global et, tout spécialement, pour affronter les Américains, j'étais conscient qu'il fallait développer un système capable de supporter des produits futurs, système qui se justifierait financièrement sur de nombreux produits et non sur un seul. Ce système, nous l'avons réalisé.

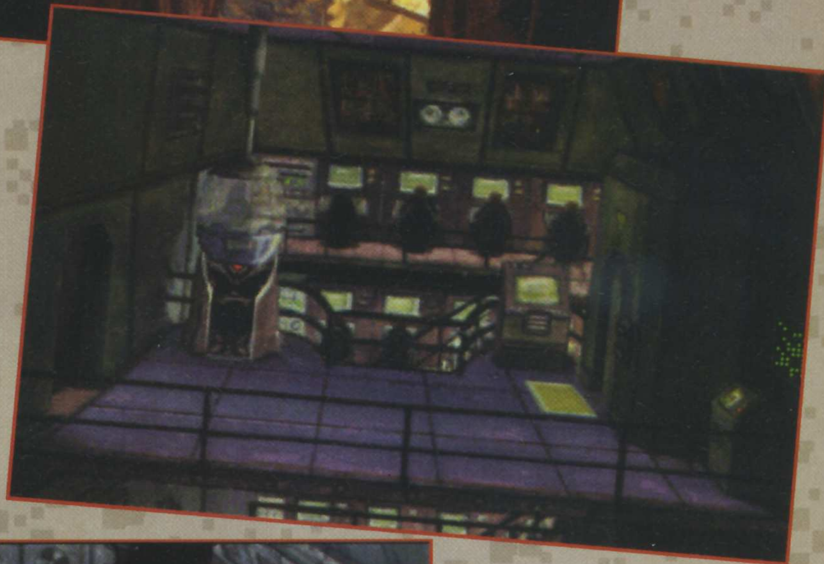
A l'époque où je bossais à Activision, j'ai rencontré Dave Gibbons. Alors qu'il était pratiquement inconnu en Grande Bretagne, il était considéré comme un génie en France, en Allemagne et aux USA. Dave Gibbons s'est largement impliqué dans le design de Beneath a Steel Sky, et il s'est chargé des graphismes de fond».

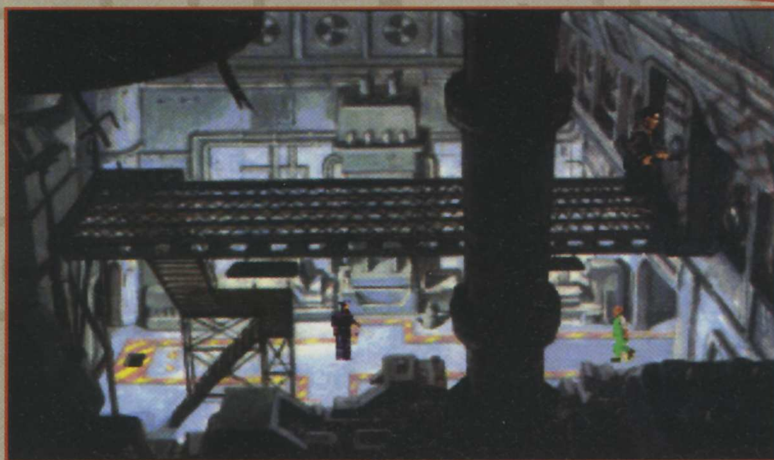
Beneath a Steel Sky est une véritable expérience interactive, puissante et passionnante, avec des graphismes magnifiques et un scénario riche et plein de rebondissements. Le programme tournera sur PC, avec un 386 VGA au minimum, et sur Amiga il affichera des sprites et des décors en 32 couleurs alors qu'une version Amiga 1200 sera développée en parallèle. La seconde partie de ce Work in Progress, de cet En Chantier, vous en dira plus sur le scénario et présentera de nombreux graphismes du jeu.



Un croquis rapide d'une partie du monde de Beneath a Steel Sky. Ça sent le Cyberpunk à 200 kilomètres, ambiance Blade Runner et Neuromancien quasi assurée.







EN CHANTIER

EN CHANTIER



Dans les rues de Syndicate, tout un tas d'individus évoluent librement alors que vous promenez votre personnage. Vous pouvez, bien sûr, entrer en contact avec eux, leur parler ou, de façon plus directe, leur trouer l'bide et les massacrer.

SYNDICATE

EDITEUR: BULLFROG. SUR PC ET AMIGA. TROISIEME ET DERNIERE PARTIE PAR DEREK DELA FUENTE

La famille Bullfrog au grand complet vous offre, non sans joie, ses plus beaux sourires avant d'offrir au monde son prochain chef-d'œuvre: Syndicate.



Ce jeu d'action et de stratégie risque de rendre les programmeurs de Bullfrog encore plus célèbres qu'ils ne le sont déjà. Syndicate est très certainement leur meilleur produit à ce jour; pourtant, Bullfrog avait placé la barre très haut, avec des softs comme Populous, Populous 2 ou Powermonger. D'après les quelques parties de la préversion de Syndicate que nous avons pu effectuer et notre entretien avec Peter Molyneux, patron de Bullfrog, voici les informations que nous avons pu tirer.

Partant d'un concept de base bien établi, Syndicate a bien évolué. Au départ, le soft était développé sur Amiga, il a été continué sur PC. Le concept de base indiquait que les personnages du jeu étaient contrôlés par trois produits chimiques, ce qui leur donnait leur propre intelligence. Du coup, certains personnages n'obéissaient pas à des ordres qu'ils jugeaient dangereux, genre «je vais me faire descendre si je fais cette action». Très réaliste, mais surtout très frustrant pour le joueur. Maintenant, les personnages sous vos ordres obéiront immédiatement et, de temps en temps, pourront refuser certaines actions. Ceci est un changement majeur en matière d'Intelligence Artificielle, laquelle est présente en masse dans Syndicate.



L'autre changement principal survenu en cours de développement vient directement du changement de bécane, du passage de l'Amiga au PC. Tous les graphismes ont été redessinés, plus stylisés et plus sinistres et glauques.

Contrairement à Populous qui changeait de concept de mois en mois nous explique Peter Moulyneux, Syndicate a suivi les grandes orientations que nous lui avions prévues.

La ville qui sert de cadre aux aventures de Syndicate est une véritable ville, dans un environnement réel; les gens vont au

boulot, prennent le train, conduisent des voitures, marchent dans la rue et, pourtant, les gens ne traversent pas ces rues. Ce qui peut sembler bizarre quand on fait vivre une ville tout entière. Le fait qu'ils aient à regarder à gauche, puis à droite, est très simple à réaliser, mais peut-être tentent-ils de fuir quelqu'un, ou bien vont-ils se faire écrabouiller par une voiture ou avoir tout autre accident? Il fallait, sans arrêt, vérifier tous ces facteurs. Il y a deux mois, le moteur de l'Intelligence Artificielle de Syndicate indiquait aux personnages qu'ils pouvaient traverser s'il n'y avait pas de voiture en vue. Malheureusement, une voiture pouvait ne pas être visible du point de départ et écraser le personnage une fois au milieu de la route. Tout cela cause pas mal de problème; c'est l'un des casse-tête majeur du développement de Syndicate. Dans la version finale, les personnages ne traverseront que sur les passages protégés, aux feux de croisement. Tout cela a demandé 2 semaines de programmation intensive.

Le programme est maintenant terminé, après 18 mois de développement. Il faut maintenant chasser les bugs et mettre Syndicate entre les mains des testeurs. Nous pourrions continuer à retoucher le programme sans arrêt, le modifier de jour en jour, apporter de nouvelles idées, mais il faut savoir dire stop à un certain moment, sinon le développement du jeu ne s'arrête jamais. Rajouter des éléments rend le programme plus compliqué mais n'améliore pas forcément l'intérêt du jeu.

Au départ, 3 personnes étaient impliquées dans la réalisation de Syndicate; actuellement, 7 personnes travaillent dessus à temps plein.

Syndicate est de loin le programme le plus original réalisé par Bullfrog, et certainement l'un des softs les plus inventifs du moment. Si le joueur s'éloigne de la ville, la vie urbaine de ses habitants continue sans lui. Le jeu ne tourne pas seulement autour des actions du joueur. Dans la plupart des jeux, il n'y a que cela qui compte. Si vous laissez le jeu tourner tout seul, les agents adverses contrôleront rapidement tout ce qui se trouve dans Syndicate. L'ordinateur (ou plutôt vos adversaires qu'il dirige) se repose, comme un véritable être humain, il ne réfléchit pas 24 heures sur 24.

Comme dans Populous, le joueur se retrouve dans un monde réaliste. Le jeu a été écrit avec le but de plaire à un maximum de joueurs, qu'ils soient amateurs d'action, de stratégie ou de simulation. Beau-coup de joueurs ont trouvé Populous trop sérieux.

«Faut qu'je sois sérieux, là, hey, oh. La photo. J'vais regarder l'écran tiens, ça fait vach'ment sérieux ça».







Pas de chance, votre personnage vient de se faire descendre. Les choses ne tarderont d'ailleurs pas à dégénérer et, bientôt, des explosions jailliront de toutes parts tandis que les cadavres joncheront les trottoirs.



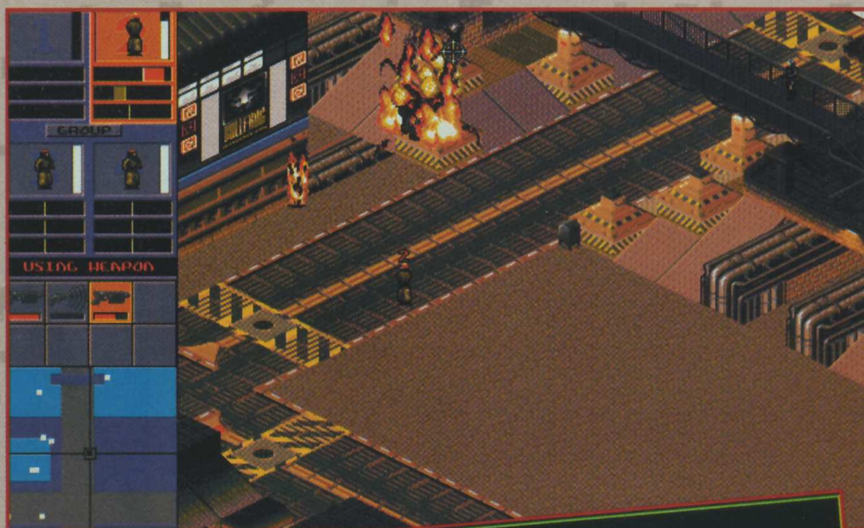
On peut être surpris, parfois, en se faisant flasher par Derek de la Fuente alors que, très concentré, l'on bosse tranquillement sur les graphismes de Syndicate.

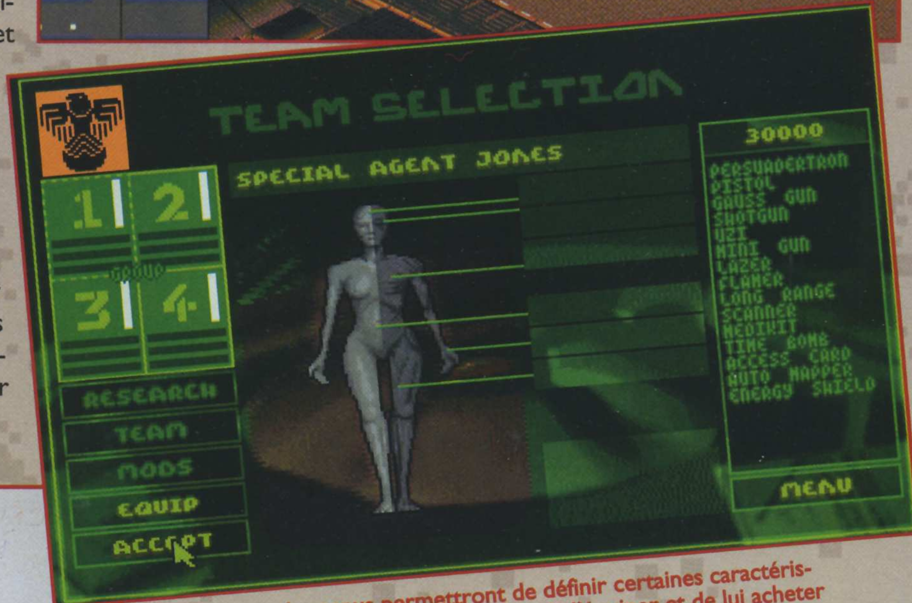
SYNDICATE SUITE

EN CHANTIER

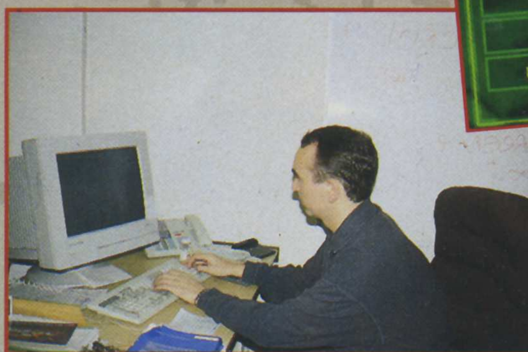
Syndicate peut être joué de diverses façons, en descendant dans la rue pour tout bastonner, ou en montant des grands plans stratégiques à longue échéance.
Nous nous sommes assurés que chaque niveau était suffisamment difficile, et de plus en plus ardu au fur et à mesure que le jeu avançait, afin de garder l'attention du joueur au plus haut, tout au long de ses parties.
Au départ, nous avons tenté de faire de Syndicate un jeu d'action mais l'introduction des barres chimiques, adrénaline, perception et intelligence, a changé l'orientation du jeu qui est devenu plus stratégique.
Le monde de Syndicate est très vaste, et même des territoires gagnés pourront se retrouner contre vous à cause de rebellions, par exemple. Le joueur devra se battre des heures et des heures avant de réussir à conquérir tous les territoires et espérer voir la séquence de fin.

Toutes sortes de missions vous attendent, comme par exemple un bon petit sabotage...





Des écrans de menus permettront de définir certaines caractéristiques de votre personnage, mais aussi de l'équiper et de lui acheter tout un tas de joujoux qui autoriseront des massacres sans nom.



Hop, et un autre travailleur merveilleux de la merveilleuse équipe de Bullfrog la merveilleuse. Beaucoup de superlatifs, il est vrai, mais Syndicate nous a réellement impressionnés et nous attendons sa sortie avec impatience.

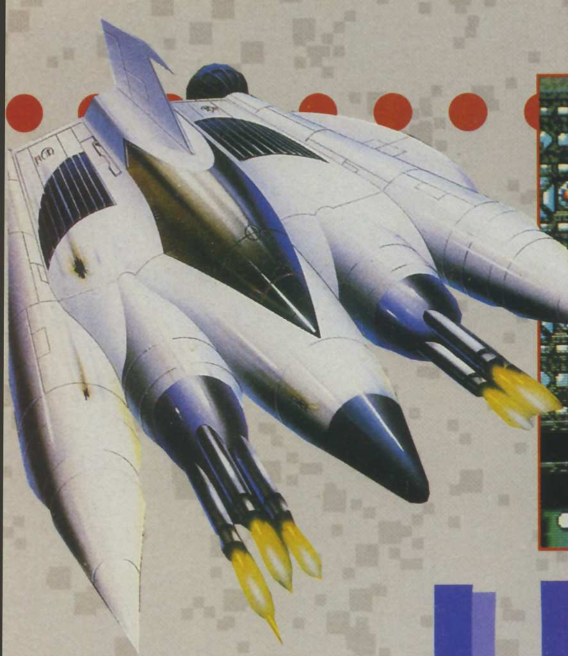


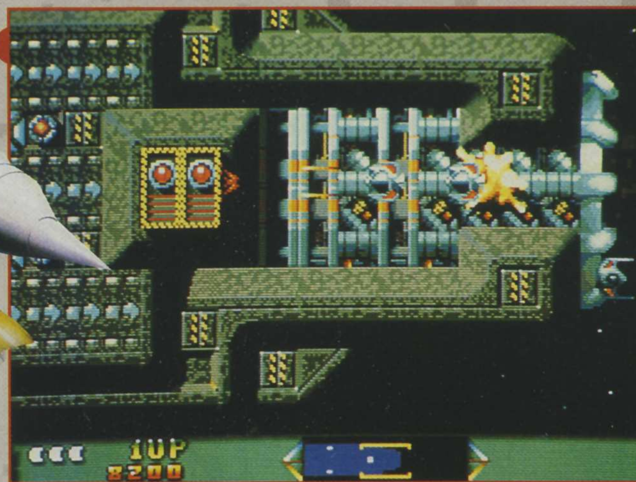


...ou un assassinat, comme ça, en douce, vite fait. Le monde de Syndicate est violent et sanglant.



EN CHANTIER





EN CHANTIER



URIDIUM 2

JOURNAL DE BORD D'ANDREW BRAYBROOK.
PAR DEREK DE LA FUENTE ET ANDREW BRAYBROOK

6ème et dernière partie

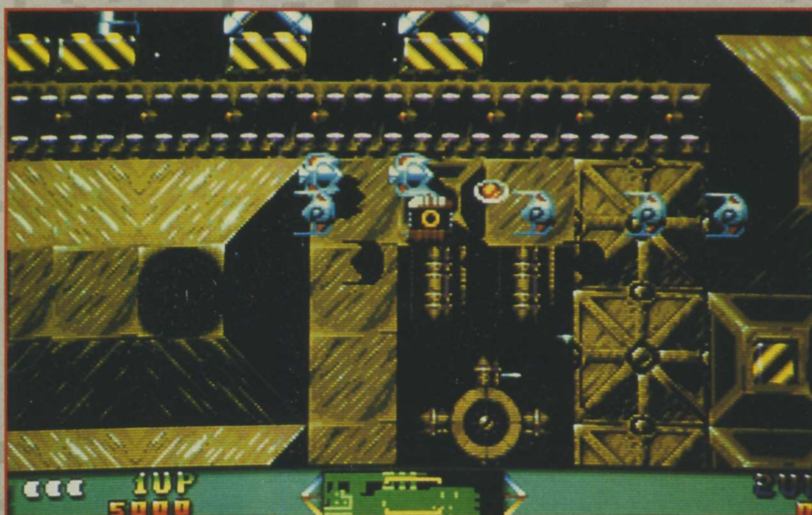
EN CHANTIER

DÉCEMBRE, DEUXIEME SEMAINE.

Cette semaine, mon objectif principal était d'améliorer toutes les armes d'Uridium 2. Une nouvelle torpille est maintenant intégrée dans le jeu; j'ai donc deux armes qui peuvent affecter les blocs destructibles du décor. Toutes les armes touchent les vaisseaux volants et les véhicules sur la surface du sol. Cela encouragera le joueur à changer d'arme pour atteindre des cibles spécifiques. Le ioniseur tire maintenant un gros rayon, plus lent que les deux rayons plus fins précédents, ce qui le différencie d'avantage des lasers. Le tir à tête-chercheuse est plus intelligent, il touchera plus facilement des cibles en mouvement; l'autre était un peu trop lent quand il s'approchait de son objectif.

J'ai aussi modifié le nombre d'armes qui peuvent être tirées quand le bouclier de protection du joueur est activé. Je tenais à limiter le nombre d'objets à dessiner pendant que le bouclier était présent à l'écran, celui-ci devenant un sprite énorme. Je peux gagner du temps en faisant clignoter le bouclier sans arrêt, chose possible uniquement quand les animations sont en 50 images/seconde, la vitesse étant proche du temps de décodage de l'œil humain. Avec des vitesses d'affichage inférieures, l'effet devient atroce et supportable pendant de très courtes périodes. Cet effet de clignotement est tout à fait approprié à un bouclier de protection.

J'ai une nouvelle série de graphismes pour les vaisseaux de la flotte ennemie dessinée par Mr. Rushbrook. Je l'ai installée dans le jeu et ai rajouté toutes les ombres des bâtiments qui s'élèvent du sol. Le Manta devra les éviter s'il s'approche trop près de la surface du vaisseau géant qu'il attaque. Le premier problème que j'ai rencontré avec les structures qui se dressent de la surface du sol, était qu'elles arrivaient trop vite, et que, même avec leur ombre derrière eux, le joueur n'avait pas le temps de les identifier pour les éviter. Bien sûr, voler à toute vitesse n'est pas ce qu'il y a de mieux à faire quand il y a du danger, mais c'est tellement tentant quand on sait que le programme peut aller à grande vitesse. Deux choses ont été faites pour corriger ce problème: premièrement, les bâtiments sont marqués par des rayures très visibles et des marques clignotantes et deuxièmement, la vitesse maximum a été légèrement ralentie.



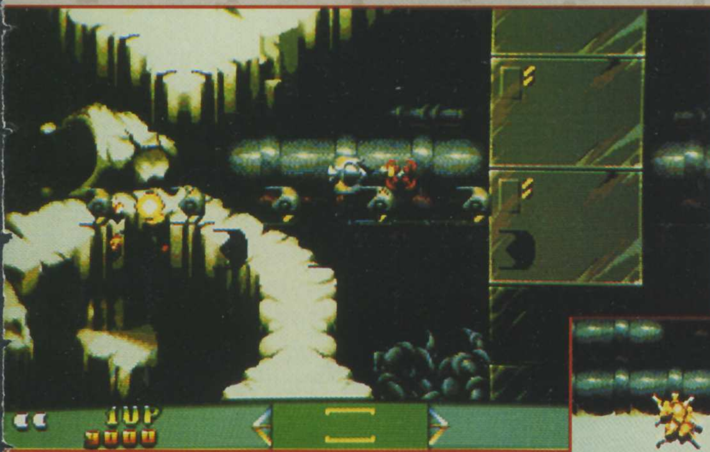
J'ai aussi agrémenté la carte avec des lanceurs de mines et avec des tourelles laser. Cela anime grandement le jeu, et je peux enfin tester l'efficacité des armes du vaisseau Manta, le vaisseau dirigé par le joueur. Actuellement, toutes les vagues d'ennemis laissent une option d'arme d'ifférente derrière elles, je peux donc tout tester tranquillement.

DÉCEMBRE, TROISIEME SEMAINE.

Uridium 2 vient d'atteindre une crise, le programme plante sans arrêt sans aucune raison apparente, je n'ai fait qu'ajouter de petites rou-

tines mineures. Je dépasse la capacité mémoire, notamment à cause du grand buffer de la carte du jeu qui mémorise les objets destructibles déjà explosés par le joueur. Je n'ai pas autant de mémoire libre que je pensais au départ. Actuellement, toutes les données sont stockées non-compactées, elles prendront donc beaucoup moins de place dans la version finale mais il est hors de question que je les compacte durant les phases de développement, je devrais les recompacter à chaque petite modification, ce qui est une perte de temps énorme. Peut-être devrai-je récupérer une extension d'un demi méga pour le 500+ sur lequel je développe Uridium 2? Pour l'instant je ne peux développer sur Amiga 1200 à cause du port cartouche qui a été retiré, mon kit de développement en a besoin. Je suis sûr que ce nouveau port PCMIA est tout à fait efficace, mais il n'accepte pas ma cartouche.

Je passé le restant de la journée à jouer avec les couleurs, pas avec des feutres, on m'a planqué ma belle boîte, mais en convertissant les couleurs RVB en couleurs HSV. La plupart des circuits de l'ordinateur travaillent avec des couleurs RVB, en spécifiant le pourcentage de Rouge, de Vert et de Bleu afin d'obtenir la couleur désirée. Quand on balance des effets comme le fondu au noir, il suffit de calculer le pourcentage de chaque élément qu'il faut baisser

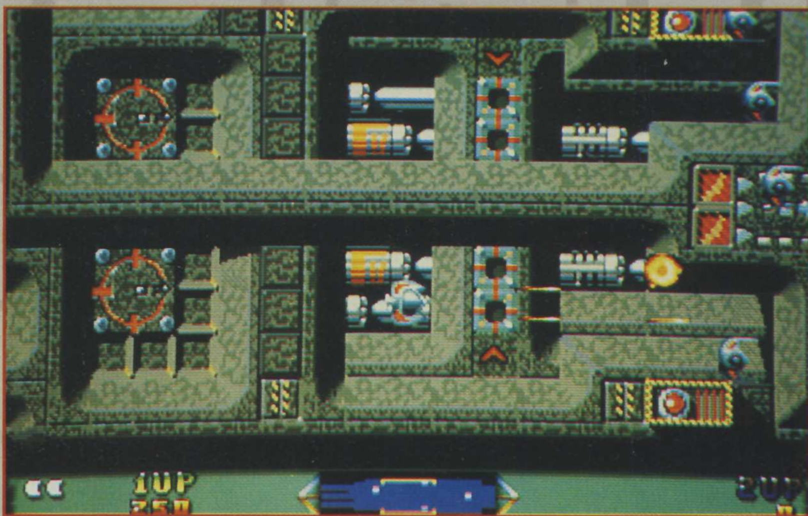


et de réactualiser les couleurs envoyées aux circuits. C'est idéal pour les fondus au noir ou au blanc, mais je voudrais fondre doucement d'une couleur à une autre, par exemple du rouge au vert. En utilisant les pourcentages de façon classique, le fondu va du rouge brillant au vert brillant. Le système HSV est plus efficace, chaque couleur est définie par sa teinte, sa saturation et sa luminosité. J'ai réalisé la routine de convertion de couleurs RVB en HSV en créant des tableaux de couleurs avec Deluxe Paint et en les analysant avec mon programme.

La partie la plus difficile à programmer, dans cette routine, était le fondu entre deux couleurs HSV différentes. La table des couleurs est circulaire, il y a donc deux moyens d'arriver d'une couleur à une autre, un chemin long et un plus court. Le programme doit déterminer quel est le plus court chemin pour que le fondu soit le plus fin possible. Je suis un peu daltonien, il était donc difficile pour moi de distinguer tous ces jaunes et ces verts qui me semblaient tous identiques.

DÉCEMBRE, QUATRIEME SEMAINE.

Cette semaine a démarré avec le repas de Noël de Graftgold et s'est terminée avec le pot de Noël de Graftgold, avec juste un peu de programmation entre les



deux. J'espère que tout le monde a passé un bon Noël et je souhaite que l'année 93 sera encore meilleure que l'année 92, pour tous.

JANVIER, PREMIERE SEMAINE.

Bref, revenons à nos moutons, Uridium 2 en est maintenant à une phase où nous réfléchissons beaucoup à son sujet. Je ne suis pas sûr de l'efficacité du mode où l'on contrôle un robot. La plupart de ceux qui ont joué au jeu disent que l'action y est moins intense, qu'elle baisse d'un cran. Je suis en train de chercher d'autres types de sous-niveaux. Je dispose maintenant d'un troisième graphiste, Simon, qui travaille sur une nouvelle flotte de vaisseau. La plupart des éléments de décors sont maintenant terminés. Nous avons une idée très claire du look qu'auront tous les vaisseaux, tous les véhicules, pour chaque niveau. La plupart des musiques et des effets sonores sont déjà réalisés, ce qui est plutôt inhabituel à ce stade du développement; d'habitude, cela vient tout à la fin. Mais Jason, le musicien, a été plus rapide, il s'est défoncé.

Maintenant que toutes les tâches principales du programme sont prêtes, qu'il ne me reste plus qu'à placer les différentes armes, à les régler, continuer à écrire un compte-rendu comme nous le faisons depuis six mois deviendrait répétitif et ennuyeux. Vous avez donc la dernière partie de mon journal de bord devant les yeux. Ce qui signifie qu'il y aura encore pas mal de surprises entre la version actuelle d'Uridium 2 et la version finale, qui devrait sortir, en principe, dans peu de temps. Je vous remercie donc d'avoir suivi l'évolution du jeu jusqu'à maintenant; je me suis, la plupart du temps, beaucoup amusé à écrire tout cela. J'espère que je rencontrerai de nombreux lecteurs dans les prochains shows prévus cette année.



Nous sommes en 2121 et, enfin, la guerre éclate. Je dis enfin parce qu'en tant que dictateur et commandant en chef des armées de votre planète, vous prenez cela plutôt comme une bénédiction et qu'un wargame sans guerre, cela fait un peu désordre. Le ton est donné, When Two Worlds War ("Quand deux mondes guerroient") vous placera donc au coeur d'un conflit intergalactique. Lorsque le jeu démarre, vous subissez le siège de votre planète par une race extraterrestre, mais heureusement, votre monde n'est pas sans ressources. Vous disposez d'un armement sophistiqué, de complexes d'usines et de laboratoires de recherches. Ne négligez

WHEN TWO W

pas ces derniers, car c'est là que seront dessinés vos futurs astronefs, et c'est également là que votre technologie progresse. Il est important de se consacrer massivement à la recherche afin de disposer de machines plus puissantes que vos ennemis. Les usines, quant à elles, vous permettent de choisir le type de construction le plus utile pour l'effort de guerre. Les combats ne se déroulent pas uniquement à la surface des mondes concernés, mais aussi dans les profondeurs de l'espace. Du reste, l'exploration est un élément capital pour triompher de vos adversaires; elle vous permet de trouver, bien souvent, le talon d'Achille du complexe planétaire de votre ennemi. When Two Worlds War dispose d'options de paramétrages assez impressionnantes. Un générateur de planète peut, sur votre demande, "terraformer" votre nouveau monde qu'il ne vous reste plus qu'à baptiser. Vous pouvez, de la même manière, renommer vos vaisseaux et escadrons, c'est le genre de petit détail qui "accroche" le joueur. Si vous désirez carrément redéfinir vos positions et celles de votre rival avant de commencer une partie, pas de problème non plus, un éditeur est encore là ! Afin de faciliter la

Une carte style SimCity permet de se rendre compte de la topographie du terrain et de contrôler les déplacements de votre armada.

Il s'agit là de décider si vous allez mettre en chantier un projet de recherche. Cette répartition des effectifs et fonds, aboutirait à la création en priorité d'une nouvelle torpille pour sous-marin.









Chacune de vos unités est ainsi fichée, de manière à ce que vous puissiez embrasser, d'un coup d'oeil, les points forts et faibles de votre futur véhicule. Si vous êtes satisfait du rapport qualité-coût, cliquez sur "build" pour démarrer la construction.

WORLDS WAR

DEREK DE LA FUENTE

tâche des débutants, le contrôle de vos astronefs peut être assisté par ordinateur. Vous vous contentez alors de donner les directives générales, et l'ordinateur prend à sa charge l'exécution de celles-ci. Côté réalisation, c'est du classique mais cela reste efficace. Les graphismes en VGA sont clairs et agréables et la jouabilité bien réglée. Une option de connection en série de deux compatibles, permet à deux joueurs de s'affronter, chacun sur sa bécane. En ce qui concerne le son, Impressions a fait très fort avec WTWW. Le logiciel reconnaît et exploite un grand nombre de cartes sonores. Pour les heureux possesseurs de carte Aria, un module de reconnaissance vocale sera implanté dans le logiciel! Vous avez bien lu, avec ce soft, la reconnaissance vocale (vous parler, ordinateur comprendre) sera utilisée pour la première fois dans un jeu vidéo! Il est encore difficile de se prononcer sur la qualité de When Two Worlds War, mais d'ores et déjà, il peut se vanter de susciter notre curiosité.

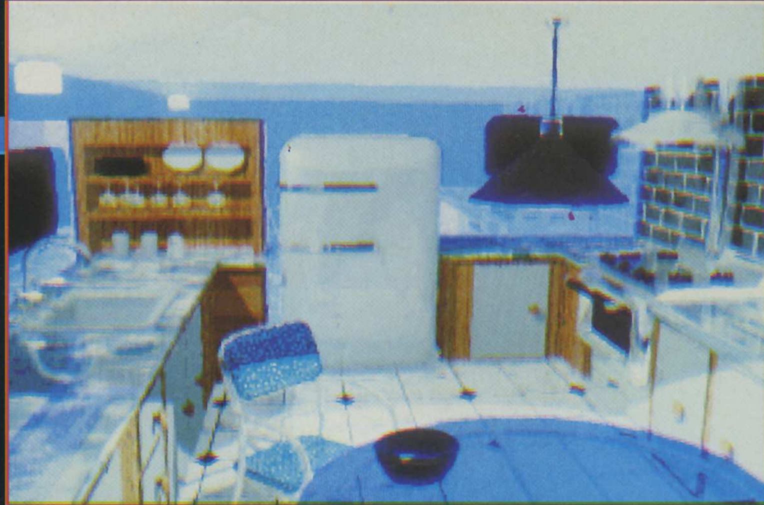
Il est important de définir un budget équilibré entre les secteurs suivants: les laboratoires, les usines, les mines et les fermes, pour ne pas se retrouver en situation de pénurie.





Voici le générateur de planètes dans toute sa splendeur! Vous pouvez influer sur le pourcentage d'eau et de terres composant votre monde, ainsi que sur la densité de banquises, déserts et montagnes

WHEN TWO WORLDS WAR	
SORTIE PREVUE : MARS 1993	EDITEUR :
	IMPRESSIONS
	STANDARD :
	PC
	PHOTOS : PC





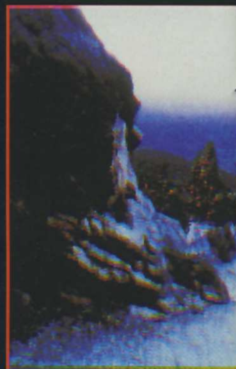
La maîtrise des couleurs est particulièrement impressionnate dans Return to Zork ; regardez-moi ces spots de couleurs !

Rha, c'est beau ça, non? Que d'objets affichés à l'écran, et en grand en plus. La plupart étant générée par des outils 3D, une sacrée dose de réalisme se dégage des scènes de Return to Zork.

RETURN

Les vieux routards auront certainement frémi à la lecture du titre de cette preview: Zork est de retour; ou plutôt, vous allez retourner dans le monde de Zork, qui, il y a bien des années, avait été synthétisé et, pour la première fois, présenté aux yeux humains sous la forme d'un jeu d'aventure. A l'époque, le soft avait été développé par Infocom (aujourd'hui racheté par Activision), ce n'était donc qu'une aventure textuelle, pas l'ombre d'un écran graphique. L'évolution étant ce que nous savons tous, nos ordinateurs ayant depuis longtemps laissé loin derrière eux les résolutions bi-colores à la ZX81, cette suite propose donc des graphismes VGA d'une très grande qualité, et une version CD Rom devrait voir le jour dans le courant de l'année. Cependant, l'humour et l'originalité de Zork sont toujours présents, même s'il y a maintenant des images pour accompagner un scénario qui s'affiche sans complexe comme l'un des plus cinglés de l'histoire du jeu vidéo. Les programmeurs d'Infocom-Activision sont des habitués du fait, souvenez-vous de la magnifique adaptation du Guide du Routard Galactique de Douglas Adams, ou bien encore de cet autre jeu Bureaucratique du même Douglas Adams où toute votre aventure tournait autour de l'obtention d'un tampon sur un papier administratif. Des jeux de dingues je vous dis, mais de sacrés jeux.

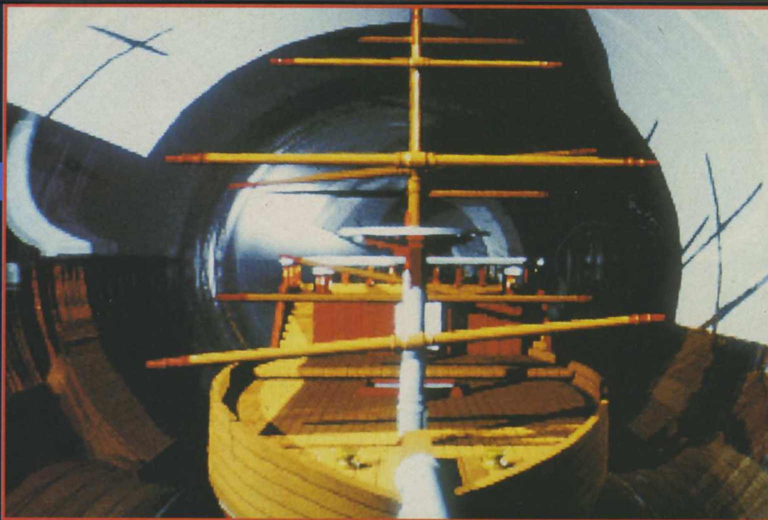






Les images pratiquement sur tout l'écran; du coup, les icônes s'affichent en sur-impression quand le joueur le désire. Une technique idéale pour ne pas être déconcentré ou ramené à la réalité d'un moniteur par un tableau de bord. Le joueur peut plonger complètement dans le monde dingue de Return to Zork, dépaysement assuré.



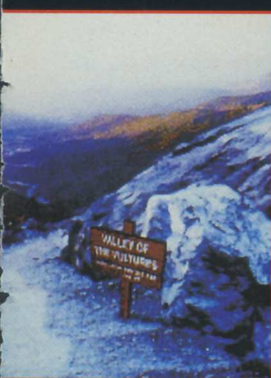


Les scènes ne sont pas toutes montrées en vue de face ou de profil, des angles de vue originaux sont utilisés, pour donner plus de vie au jeu.

Return to Zork frappe très fort graphiquement parlant, il suffit de regarder les images qui accompagnent ces quelques lignes pour en être convaincu. Les techniques utilisées allient la vidéo, la digitalisation d'acteurs pour les personnages ainsi que le dessin sur ordinateur pur, ou encore les images en 3D calculées et surfacées. Le résultat est surprenant. Pour ce qui est des personnages, tiens, certains des acteurs filmés et digitalisés sont connus. Attention, n'attendez pas un Depardieu ou une Isabelle Adjani, ces acteurs sont connus du public Américain pour avoir tourné dans

TO ZORK

SEB



des séries ou des sit-coms. Le joueur pourra avoir de véritables conversations interactives, et plus d'une heure de dialogues parlés et synchronisés avec des mouvements de bouches, sont intégrés dans le jeu.

Pour ce qui est de l'interface utilisateur, elle est des plus simples, alliant les clicks directement à l'écran et l'utilisation d'icônes. En plus du plaisir des yeux, le joueur sera comblé au niveau sonore puisque des musiques évolutives accompagnent le jeu en permanence, musiques écrites par des compositeurs de la télé et du cinéma. La masse d'énigmes proposée par Return to Zork est imposante et le scénario tellement dingue, rebondissant et loufoque, rendra accroc plus d'un joueur. l'esprit Infocom est de retour, chic!





RETURN TO ZORK	
SORTIE PREVUE : AVRIL 1993	EDITEUR : ACTIVISION
	STANDARD : PC - PC CD ROM
	PHOTOS : PC

PRE VIEWS

■ Vous n'avez sûrement pas oublié Legend of Kyrandia, ce jeu d'aventure superbe produit par l'une des équipes des talentueux programmeurs américains de Westwood Studios. A noter qu'une version CD Rom de ce jeu est sur le point de sortir, où tous les textes sont remplacés par des voix d'acteurs. Le résultat est saisissant.
Si vous avez joué à Kyrandia, peut-être avez-vous remarqué qu'il était écrit «Livre premier» sur la boîte, inscription qui appelle une suite, sans aucun doute; cette suite arrive et porte le nom fort prévisible de Kyrandia 2.



Les graphismes font parfois penser à des peintures, une véritable recherche a été portée dans le rendu des éléments naturels, comme les arbres ou la verdure

KYRAN

Le héros de Kyrandia 2 est une héroïne. Elle porte le nom de Zanthia, c'est une magicienne et peut-être l'aviez-vous rencontrée dans le premier épisode, elle y traînait déjà. Cette fois, Zanthia quitte les seconds rôles et se retrouve avec la massive mission de sauver le pays de Kyrandia tout entier. Poids bien lourd pour notre charmante héroïne. La magie du pays risque de s'échapper, attirée par des forces sombres, et vous devrez traverser différentes régions, faire toutes sortes de rencontres pour mener votre enquête et arriver à bout de ce malheur.
Ces lignes très succinctes de scénarii sont, en fait, le point de départ; tout n'est pas encore défini dans ce jeu qui en est encore au stade de la preview, de la recherche graphique. Kyrandia 2 a encore pas mal de temps de développement devant lui, le jeu étant planifié pour septembre. Cela dit, il n'y a pas que le scénario qui fasse la différence entre Kyrandia premier du nom et cette suite, l'équipe de Westwood a mis de nombreuses touches de nouveauté. Tout d'abord, les techniques graphiques ont largement été améliorées, travaillées à partir de croquis digitalisés, les graphismes de Kyrandia sont magnifiques, très colorés et jettent une ambiance très significative au visage du joueur. L'interface utilisateur est toujours aussi pratique, le joueur clique directement à l'écran pour faire agir le personnage ou pour le déplacer. Autre nouveauté, si le personnage ramasse un objet, qu'il le dépose dans



Les personnages qui traîneront dans le jeu assureront encore de superbes dialogues qui seront, espérons-le, au moins aussi teintés d'humour que ceux de Kyrandia 1er.





NDIA 2

SEB

Un jeu d'aventures sans piège et énigme ne serait pas un véritable jeu d'aventures. Moi, devant de telles plantes carnivores, je me méfierais.



un autre écran, à une autre place, celui-ci est affiché à l'écran. Mais attention, sa taille se modifie et reste proportionnelle par rapport à l'environnement; sa taille dépend donc de la profondeur du plan sur lequel vous déposez cet objet.Ensuite, le scénario de Kyrandia 2 a été étudié pour apporter un maximum de surprises au joueur, avec une résolution la moins linéaire possible. Même si le joueur croit deviner à quoi servira tel ou tel objet, ou quelle incidence aura telle ou telle action, il se rendra compte, bien plus loin, que les choses étaient beaucoup plus compliquées qu'il n'y paraissait et qu'il s'est complètement fait avoir. De quoi pousser plus loin le plaisir de jeu.Nous vous reparlerons sûrement de Kyrandia 2, quand le développement sera un peu plus avancé et que d'autres écrans et des personnages seront visualisables.



KYRANDIA 2 SORTIE PREVUE : SEPTEMBRE	EDITEUR :
	WESTWOOD STUDIOS
	STANDARD :
	PC
	PHOTOS : PC

PRE VIEWS

■ En 7 ans d'existence, les programmeurs de Westwood Studios ont développé près de 70 softs différents, sur toutes sortes de bécanes. Un véritable tour de force qui n'a pourtant pas rendu cette société américaine très connue du grand public, pour la simple et bonne raison que tous ces jeux étaient édités par d'autres éditeurs (SSI, Tengen, Epyx, Infocom, Disney Software, etc...). Ce n'est que depuis peu de temps que Westwood se met directement sur l'avant de la scène en proposant des jeux sous son propre nom et, déjà, les fans sont nombreux grâce à des titres comme Kyrandia et Dune 2 (excellent jeu testé dans le numéro précédent).

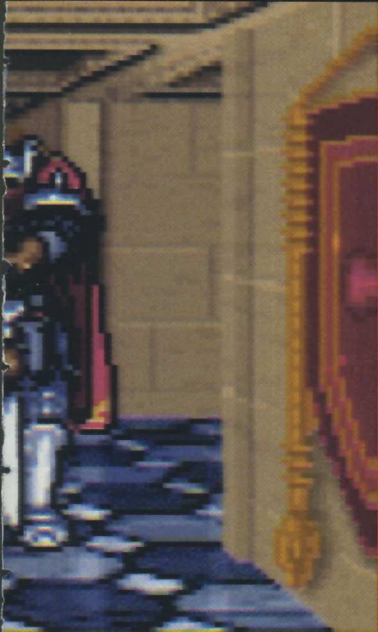

Voici les tous premiers écrans de Lands of Lore, non définitifs et encore peu significatifs de
prochain, nous vous présenterons des images plus belles et plus impressionnantes.

LANDS O

Lands of Lore, qui fait l'objet d'un work in progress démarrant dans ce numéro s'annonce, d'ores et déjà, comme le plus grand jeu développé par Westwood, un soft véritablement impressionnant et envoûtant.
Au départ, Lands of Lore aurait dû s'appeler Eye of the beholder 3 et être édité chez SSI. En effet, c'est Westwood qui, dans le passé, avait programmé ce jeu de rôle bien connu qui a fait le carton que l'on sait. Depuis, les choses ont changé, Westwood a décidé de voler de ses propres ailes et le travail déjà commencé pour Eye of the Beholder 3 a été légèrement transformé pour devenir Lands of Lore.
Pour l'instant, l'équipe de développement ne travaille que sur deux aspects de Lands of Lore: les graphismes et le scénario. Si nous ne parlerons pas encore, ou très peu, du scénario, -réservons cela pour le test-, vous pouvez d'ores et déjà admirer quelques-unes des futures pages du jeu. Notez que tout cela est non définitif et sujet à de grandes modifications.
Le graphiste principal de Lands of Lore est peintre avant tout, il n'est donc pas surprenant de voir qu'il travaille d'abord de manière classique, sur papier, avant d'attaquer le boulot sur ordinateur, sur PC avec Deluxe Paint. Les quelques planches qu'il nous a été donné de voir, et que vous pouvez contempler maintenant, sont absolument superbes.
Lands of Lore sera entièrement animé et le travail fourni pour cet aspect est particulièrement poussé. Dans les jeux, habituellement, quand les personnages parlent,




Avant d'attaquer les images sur ordinateur, les graphistes de Westwood débroussaillent le terrain en dessinant en noir et blanc sur papier. Ensuite, vient la phase de colorisation et de mise en valeur.



que donnera véritablement le jeu. Dès le mois



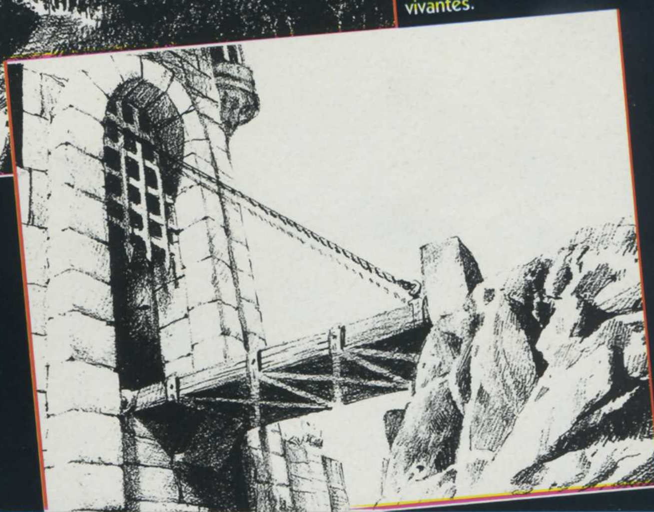
Allez, dans un jeu de rôle, il faut la dose de monstres et de sales bestioles, sinon ce n'est pas un véritable jeu de rôle

OF LORE

SEB

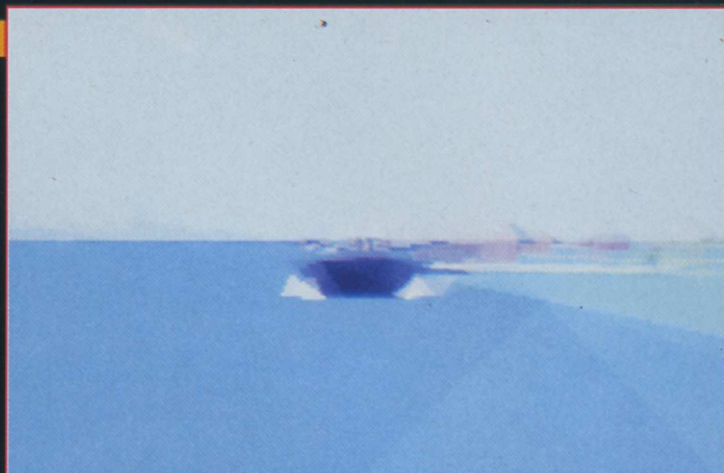


Tout au fond de ce paysage, le château du roi Richard. Sur le chemin, le héros fonçant pour l'aider car le bon roi vient d'être empoisonné. Des images de ce type se succèderont, avec des animations et divers changements de plans, pour rendre l'histoire et les descriptions plus vivantes.



seules leurs lèvres sont animées, parfois les yeux et bien souvent, c'est tout. Le joueur observateur peut même détecter les cycles de mouvements, ce qui rend le jeu peu réaliste. Dans Lands of Lore, les personnages sont entièrement animés quand ils se mettent à parler, leurs mains, leurs bras, leurs épaules bougent; ils tournent la tête, le cou et s'animent en tous sens. Cela, couplé à des graphistes d'une très grande qualité et à un jeu de lumières tout à fait impressionnant, rend ces animations extrêmement réalistes. Les parties du corps sont indépendantes, ce qui fait que les personnages peuvent exécuter de très longues séquences d'animations accompagnant de longs discours, qui évoluent sans arrêt, évitant au joueur de sombrer dans la monotonie d'un spectacle trop répétitif.
Lands of Lore est un véritable jeu de rôle, où le joueur pourra créer son personnage, afin de partir à l'aventure, ou plutôt en direction de plusieurs aventures, puisque l'intrigue générale du jeu englobe plusieurs énigmes et enquêtes en même temps, tout en laissant la plus grande liberté possible au joueur.
Rendez-vous le mois prochain pour la suite de ce work in progress où nous vous ferons découvrir d'autres écrans du jeu, avec, notamment, des séquences d'animations particulièrement superbes.

LANDS OF LORE	EDITEUR :
SORTIE PREVUE : MAI - JUIN	WESTWOOD STUDIOS
	STANDARD :
	PC
	PHOTOS : PC

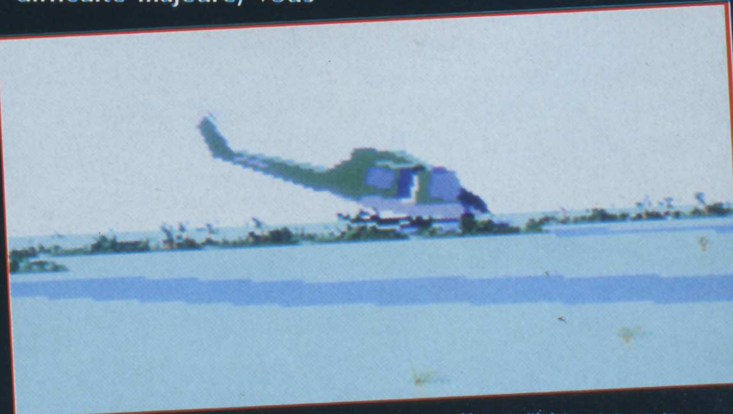

Bon d'accord, ce n'est pas extraordinairement beau, mais soyons indulgent car le jeu est loin d'être fini

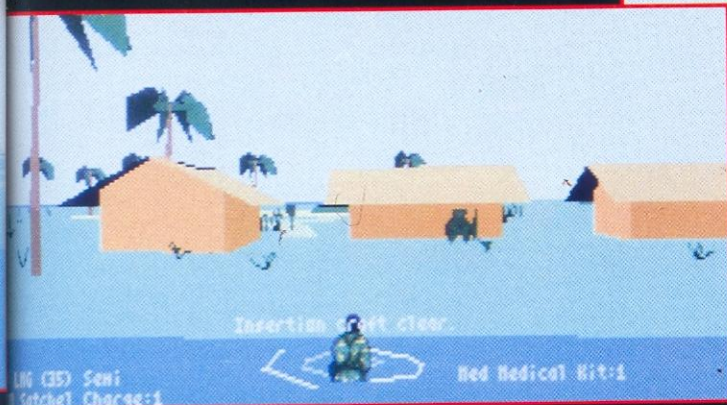
SEAL T

DEREK DE LA FUENTE

Aux Etats-Unis, les "seal teams" sont des commandos de soldats d'élite, formés pour mener à bien les missions les plus difficiles. 80 missions de difficulté croissante vous sont proposées dans ce logiciel, dont les objectifs varient. Il peut s'agir de libérer un ou plusieurs compatriote(s) prisonnier(s), d'espionner divers sites, de mener des raids contre des positions ennemies, ou encore, de kidnapper des personnalités importantes. Naturellement, il est possible, afin de s'acclimater au maniement, d'effectuer quelques missions individuellement, avant de passer au mode "campaign". Avant d'aborder une mission, un briefing vous sera donné concernant vos objectifs. Fort de ces informations, vous aller ensuite choisir les quatre hommes qui composeront votre commando ainsi que l'équipement à leur attribuer. S'il est appréciable de disposer d'une puissance de feu importante, gardez en tête que cela entrave d'autant la mobilité du groupe. Il faut donc trouver un juste compromis entre rapidité et pouvoir destructeur. L'action se déroule dans le delta du Mékong, ses rizières et jungles denses. Si la jungle ne vous paraît pas si dense que ça sur les photos d'écrans qui accompagnent cette preview, c'est justement parce que c'est une preview et les graphismes ne sont qu'à mi-chemin d'être terminés. Seal Team est un jeu entre Opération Wolf et Special Forces: le soft se joue en temps réel, mais la représentation de l'action est en 3D. Il vous faudra utiliser une bonne dose de stratégie pour vaincre. Vous pouvez, à tout moment, passer du point de vue d'un de vos soldats à un autre, ou même à une vue "hélicoptère" aérienne, histoire de faire le point sur la position de chacun. En effet, il est possible en tant que leader de l'expédition, de séparer le groupe et d'assigner à chacun une position géographique distincte. A partir de là, vos hommes feront de leur mieux, en fonction de leurs capacités, pour exécuter vos ordres. Tous vos personnages sont capables de raisonner d'eux-mêmes et de s'adapter aux circonstances (des soldats intelligents? Pas très réaliste, cette simulation !) En cas de difficulté majeure, vous


Attention aux bunkers, ce sont des constructions bien protégées et assez inexpugnables. La meilleure solution est de les contourner pour ensuite y jeter une grenade ("Après l'avoir DÉGOUPILLÉE, Mr Stallone") .


Vous voilà à bord d'un hélicoptère. Il ne reste plus qu'à mettre la "Marche des Valkyries" à fond sur votre chaîne stéréo pour replonger avec délices dans Apocalypse Now.

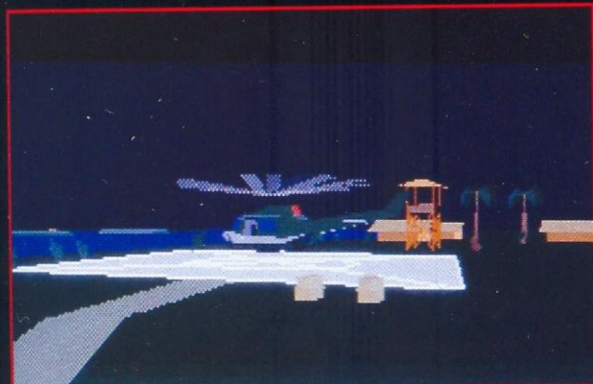


Voici à quoi ressemble un camp américain, bien souvent votre point de départ.



Lorsque les hommes entrent dans la flotte, on voit les vagues qu'ils génèrent autour d'eux, c'est rigolo. Apparemment, la terre est vraiment très molle au Vietnam, parce que même sur le sol, il y a des vagues.

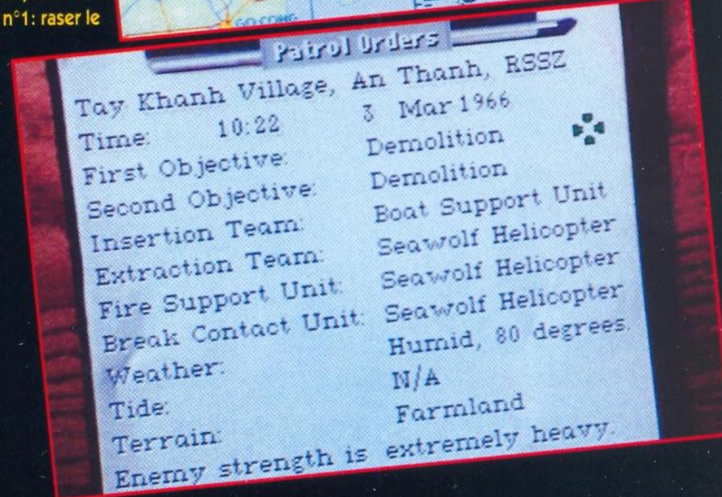
TEAM



Les missions de Seal Team se déroulent de jour comme de nuit.



Le briefing auquel vous assisterez est vraiment très complet. Depuis les échappatoires éventuelles jusqu'au type de terrain, en passant par les conditions météo, tout y est! A noter les objectifs bien dans le style américain: Objectif n°1: raser le village; Objectif n°2: raser le village (SIC)...



pouvez faire appel à l'artillerie et l'aviation pour qu'elles pilonnent un site donné ou demander à être secouru, voire rappatrié par des véhicules amphibies ou des hélicos. Comme dans la réalité, les Viet-congs sont sous-équipés et, s'il est assez aisé de s'en débarrasser, il est, par contre, très difficile de les localiser. Les snipers, pièges, mines et explosifs divers sont disséminés partout, rendant votre progression délicate. Vos hommes peuvent mettre en oeuvre des pièges, faire feu, lancer des grenades, sauter, se déplacer en formation, ramper, etc... En cas de succès, vous assisterez, à la fin de chaque mission, à un débriefing portant sur les objectifs atteints, les balles tirées, les Viet-congs mis hors d'état de nuire et le temps écoulé. Si vous vous sentez l'âme d'un Stallone, ne ratez pas Seal Team et "envoyez-moi en enfer tous ces pédés de bridés! Exécution!". ■

SEAL TEAM	EDITEUR :
	ELECTRONIC ARTS
SORTIE PREVUE :	STANDARD :
MAI 1993	PC
	PHOTOS : PC

PRE VIEWS

■ A la suite d'une histoire à dormir debout, le Ninja de l'espace se retrouve bloqué dans les entrailles du PC. Pour sortir de ce mauvais pas, vous allez devoir guider l'intrus jusqu'à la sortie en traversant plus de six niveaux, eux-mêmes composés de plusieurs sous-niveaux.







Une petite partie de carte? Les graphismes ne sont pas encore définitifs, tout comme l'emplacement du Ninja de l'espace. Preview oblige, voilà un superbe bug!

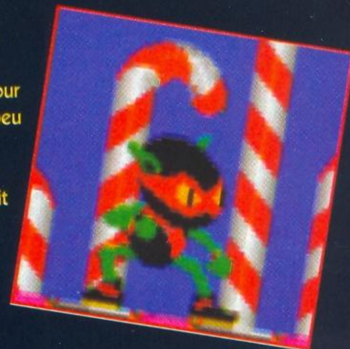
Les objets de cet univers parallèle sont de toutes sortes. Faites quand même gaffe aux peaux de banane et à la fraise qui la ramène tout le temps.



Précédemment sortie sur Amiga, ce jeu de plate-forme vous propulse dans une nième dimension bourrée de trucs plus débiles les uns que les autres. Ainsi, vous devrez tour à tour affronter de terribles bonbons pourris, un arsenal d'outils infernaux, un jeu de mécano à dix balles. Mais ce n'est pas tout! Le raisin ne vous lâche pas la grappe et les cartes à jouer n'arrêtent plus de faire des batailles. Autant vous dire que ça "cartoon" sec de tous les côtés. Mais notre ami la fourmi n'a pas dit son dernier mot et elle croonde (c'est le cri de la fourmi! Comment ça, vous ne saviez pas que la fourmi croonde? ahahah, elle est bien bonne!) à qui veut bien l'entendre sa furieuse indignation. Elle décide donc de se battre jusqu'au bout et de s'aider, pour cela, des objets qui l'entourent.

Comme dans tout jeu de plate-forme digne de ce nom, votre but consiste à récolter le plus d'objets possible, franchir une multitude de plates-formes, déjouer les pièges de l'adversaire et tirer sur tout ce qui bouge, et pour bouger, ça bouge de partout! Mais votre personnage est également capable de s'accrocher aux murs et de se dédoubler de temps à autre; Bon ok, ça n'est qu'une préview mais c'est déjà pas mal. De plus, la maniabilité paraît plus que satisfaisante et la jouabilité parfaite. L'animation de Zool est assez rigolote, avec de la fumée sous ses pattes lorsqu'il se retourne et moult gestes rapides des bras, des jambes et de la tête (alouette) lorsqu'il se trouve au bord d'un gouffre. Bien que la musique ne soit pas encore implantée dans le jeu, cette béta version nous a lancé une sacrée claque! Le scrolling est à mourir et n'a rien à envier à la version Amiga. Du jamais vu sur PC! De plus, ça speed à donf dans tous les sens et la jouabilité est quasi parfaite. Mais encore une fois, il ne s'agit là que d'une préversion et





Une sacré soirée! Zool profite d'un instant de répit pour écouter un petit peu de musique. C'est bien connu, la musique adoucit les moeurs...

Les pop com sautent de part et d'autre de leur poche. Mais attention, qui s'y frotte s'y pique.



LORD CASQUE NOIR



Cet être étrange venu d'ailleurs possède un don fantastique. Lorsqu'il s'empiffre de certaines pastilles, il se dédouble et décuple ses forces. L'inséparable compagnon se contente alors de suivre son maître et copie tous ses mouvements avec un temps de retard.

nul ne peut juger de ce que sera la version finale. Qui vous dit que le programmeur ne va pas aller boire plein de coups et qu'il ne va pas complètement foirer la suite? Je vous le demande! Est-ce:1) La bouteille de Scotch posée sur sa table? 2) Le verre à moitié vide (ou à moitié plein) qui se trouve à côté? 3) ou la forte odeur d'alcool qui émane de son PC? Réponse le mois prochain avec le test du ce jeu qui s'annonce comme LE meilleur du genre sur cette bécane!



Le scrolling de la perversion est nické.. Euhhhh! Non, c'est le scrolling de la préversion qui est nickel ! De mémoire de joueur, je n'avais encore rien vu de tel sur un compatible PC. Ça promet ...

ZOOL SORTIE PREVUE : FIN MARS	EDITEUR : GREMLIN STANDARD : PC PHOTOS : PC



De très nombreux bonus traînent un peu partout dans les niveaux. Parfois, il faut être malin pour les dénicher, sauter en un point précis ou frapper un objet donné.



■ Titus récidive et s'apprête à vous faire voyager dans le temps une seconde fois. Vous allez encore prendre la peau de cet être, mi-homme mi-bête affamée, qui avait traîné sur les écrans de Prehistorik. Cette fois encore, il devra se battre pour récupérer de la nourriture, un gorille géant habillé en rappeur lui a dérobé tout le contenu de son garde-manger. C'est donc le prétexte d'une aventure où vous traverserez la jungle, les montagnes et toutes sortes de souterrains, pour enfin atteindre le repaire du voleur de bouffe. S'il y avait une charte du jeu de plate-forme, Prehistorik II répondrait très certainement à tous les critères nécessaires pour entrer au club. Tout y est: personnage bondissant et armé frappant sur tout ce qui bouge, nombreux ennemis différents, options, bonus,

PREHISTORIK II

SEB



Vous ne traverserez pas que des décors de jungle, vous irez faire un tour du côté des pentes enneigées, histoire de faire du ski avec vos amis les pingouins.

passages secrets, en bref, la totale. Ajoutez alors des cartes de niveaux gigantesques que le joueur devra explorer de long en large et vous aurez une bonne image de Prehistorik II.

Les graphismes sont très soignés, colorés, et les sprites animés avec finesse et humour. De plus, un scrolling en deux plans rajoute de la profondeur à l'action, un dessin en fond, fixe, se voit superposer les sprites et les éléments du décor. L'effet est superbe, l'arrière-plan apparaissant au gré des ouvertures, entre deux fourrés, derrière les arbres.



Tous les tableaux ne sont pas à scrolling latéral,; ce niveau, par exemple, vous fait descendre dans les profondeurs d'un tronc d'arbre. Le scrolling avance tout seul, vous devez donc vous dépêcher de descendre pour ne pas disparaître de l'écran et perdre une vie.

Le fonctionnement de l'énergie du personnage est tout à fait original, et fait entrer le concept de vengeance. Si un ennemi vous touche, vous perdez un cœur qui est une fraction de vie, et des os volent dans les airs, atterrissant partout à l'écran et à proximité. Si le joueur réussit à récupérer tous les os, il regagne son énergie; mais s'il tue celui qui lui avait piqué l'énergie, il regagne un cœur. Prehistorik II sur PC est déjà très amusant, mais la version Amiga devrait être encore plus intéressante, notamment grâce à son scrolling continue et parfaitement fluide.■



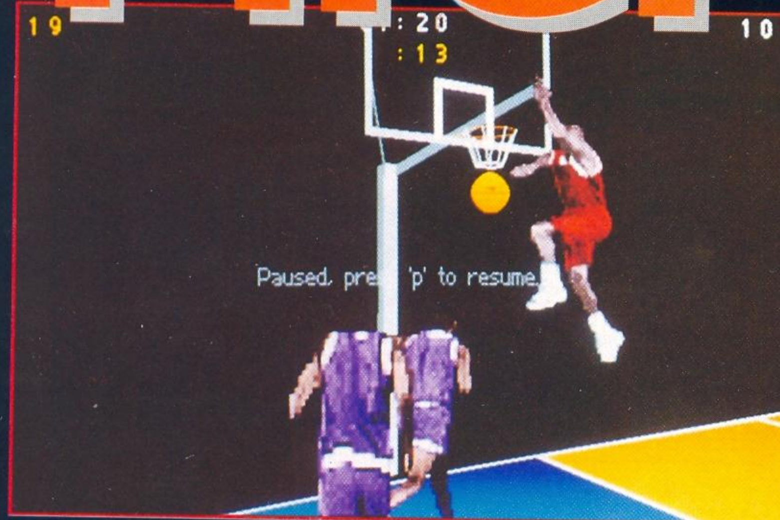
En plus du plan de fond fixe et du plan d'action avec les décors et les sprites, un autre plan peut être affiché, avec d'autres éléments de décors. Ainsi, le personnage passe derrière des sprites.

PREHISTORIK II	
SORTIE PREVUE : MARS 1993	EDITEUR : TITUS
	STANDARDS : PC - AMIGA - ST
	PHOTOS : PC



Depuis plus d'un an, Electronic Arts prépare cet extraordinaire match, où vous pourrez admirer le plus grand athlète du monde, le joueur le mieux payé sur la planète Terre, j'ai nommé Michael Jordan! Il faut dire qu'Electronic Arts, a vraiment mis tous les atouts dans son jeu en employant, pour la réalisation de MJB, les techniques les plus sophistiquées. Les personnages évoluant dans le soft ont été digitalisés dans toutes les positions sur un fond bleu, un peu à la manière de Pro Acess Golf 386 ou Panza Kick Boxing, afin d'offrir à la fois des graphismes et une animation époustouflante de réalisme. Chacune de ces digitalisations a, de surcroît, été réalisée sous plusieurs angles différents, à l'aide de plusieurs caméras, ce qui vous permet de revoir une action depuis la caméra de votre choix. En bref, la puissance des logiciels 3D vectorielle alliée à la beauté des digits bitmap! C'est la première fois qu'une simulation sportive fait appel à ces techniques, habituellement employées dans l'industrie cinématographique. Pourtant, les doutes quant à la faisabilité d'un tel projet étaient nombreux. Allait-il être possible de décompresser toutes ces digits en temps réel? Votre bon vieux PC pourrait-il à la fois assurer cette décompression et afficher ces images suffisamment rapidement pour que l'animation n'en souffre pas trop? Eh bien, à toutes ces questions, la réponse est positive pourvu que vous disposiez d'une bécane puissante. MJB réclame au minimum un 386DX muni de deux mégas de RAM, mais il vous faudra un 486 et 8 (huit!) mégas de mémoire pour que la jouabilité soit optimale. Afin que ce logiciel ne soit pas qu'une splendide carapace vide, Electronic Arts a développé des routines d'intelligence artificielle. Ainsi, lorsque vous affrontez l'ordinateur, l'équipe dont il a la charge se comporte de manière réaliste et croyez-moi, elle vous donnera du fil à retordre! Dans le même esprit, lorsque vous êtes en possession de la balle, vos coéquipiers tentent de se démarquer afin de rece-

MICHAEL BAS



Admirez un peu la détente phénoménale de ce génie du basketball qu'est Michael Jordan. C'est bien simple, rien qu'en détente "sèche" (c'est-à-dire sans élan), il saute à 1m10. Alors, imaginez avec de l'élan...





C'est ce que l'on appelle se trouver en position "favorable". S'il rate ce smash, moi je veux bien rentrer dans les ordres, ou aller écrire chez un magazine concurrent dont le nom se termine par "4".

Remarquez en haut de l'écran, la petite fenêtre indiquant "film". C'est ici que vous pouvezn à tout moment, comme si vous aviez un magnétoscope, revenir en arrière et vous repasser vos moments préférés.

Si les décors de MJB sont assez, euh, dépouillés, c'est pour conserver une vitesse d'animation précise. Ne vous inquiètez pas, une fois pris dans le jeu, on ne fait même plus attention à ce fond noir autour du terrain.

Avant chaque match, vous avez droit à un petit briefing sur les capacités des joueurs en lice. Petit conseil: tenez compte des indications données et faites jouer vos athlètes sur leurs points forts.

voir une passe, permettant ainsi un jeu collectif riche, et marqueront de leur mieux les adversaires si ceux-ci sont à l'attaque. En bref, assister à une partie de MJB vous plonge quasiment dans l'ambiance réelle des retransmissions télévisées de matchs de basketball. Afin de préservez toute la célérité de l'animation, chaque équipe ne comporte que trois joueurs, mais cela est suffisant pour vous permettre

ORDAN'S KETBALL

DEREK DELA FUENTE

de mettre en oeuvre de belles offensives. A noter que lorsqu'un de vos coéquipiers entre en possession de la balle, vous pouvez en prendre le contrôle, comme cela se fait dans toutes les simulations sportives, mais également le laisser se débrouiller pour vous concentrer sur le joueur que vous avez "en main" actuellement. Il est assez amusant de faire ainsi des appels de balle et vous avez, de cette manière, réellement l'impression d'avoir avec vous des partenaires et non de bêtes pixels animés! Le soft se manipule à la souris, les deux boutons de celle-ci autorisant bon nombre d'actions différentes. Vous disposez de huit caméras différentes à partir desquelles vous pouvez visualiser l'action. Depuis le sol, les sprites de vos joueurs sont énormes, très travaillés et détaillés, tandis qu'une caméra aérienne, bien que moins spectaculaire, donne une vue d'ensemble plus claire; à vous de choisir! Il également possible de sélectionner une caméra "subjective", et ainsi suivre le match littéralement à travers les yeux de Michael Jordan. Naturellement, le logiciel bénéficie d'un mode replay qui permet d'arrêter le déroulement de la partie pour revoir une action, image par image, depuis l'angle souhaité. Michael Jordan Basketball serat-il aussi révolutionnaire dans le domaine des simulations sportive qu'Ultima Underworld fut pour les jeux de rôles ? Affaire à suivre...



Si les graphismes peuvent sembler un peu sommaires, rappelez-vous que l'on parle, ici, de 3D; et pour de la 3D, avouez quand même que c'est assez exceptionnel.

Je citais en référence l'illustre TV Sports Basketball, eh bien, le moins que l'on puisse dire, c'est que la présentation de MJB s'en inspire largement! Evidemment, avec les années qui ont passé, c'est maintenant digitalisé et en 256 couleurs.

MICHAEL JORDAN'S BASKETBALL	
SORTIE PREVUE : PRINTEMPS 93	EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
	STANDARDS : PC
	PHOTOS : PC



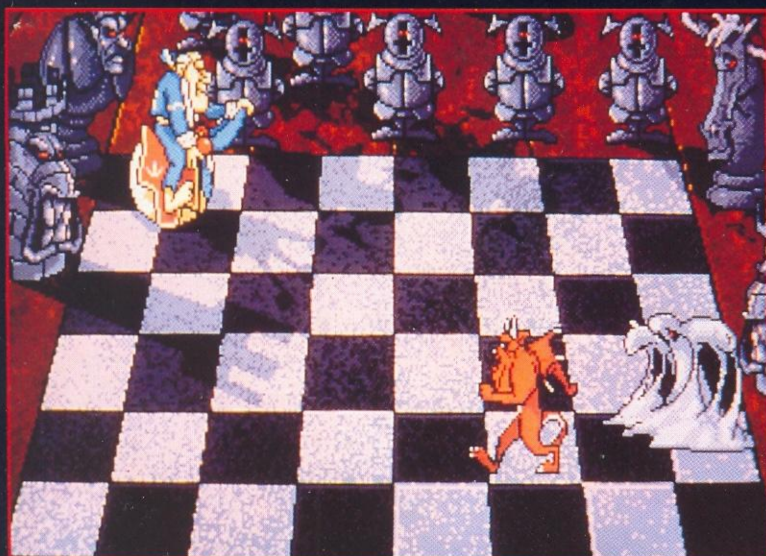
Cela fait trois ans que Gremlin Graphics travaille sur "Litil Divil", cependant, il semble à présent que l'on aperçoive le bout du tunnel. Projet ambitieux, ce logiciel avait dû voir son développement suspendu à cause du manque de puissance des ordinateurs disponibles à cette époque. Conscient qu'en micro informatique le progrès est constant, dans le software comme dans le hardware, l'éditeur anglais n'abandonne pas l'espoir de voir le soft mené à son terme, plus tard.



LITIL DEVIL

Pari gagné puisque Litil Divil devrait voir le jour en Avril 1993. Le loufoque scénario de ce jeu d'action-aventure est pour le moins original: alors qu'il est en train de jardiner chez lui Maurice découvre une étrange pierre, gravée de dessins bizarres. Après consultation d'un petit livre intitulé "Je décrypte couramment les hiéroglyphes en dix leçons", Maurice parvient à déchiffrer le message suivant:"Le Portail de la ville disparue se trouve dans le monde souterrain de la cave". En inspectant sa cave, il trouve d'autres pierres qu'il traduit au fur et à mesure, et finit même par dénicher une mare! Cela fait toute la journée que Maurice fouille cet endroit et il a bien soif; aussi, s'agenouille-t-il sans réfléchir pour se désaltérer. Le liquide absorbé, Maurice commence à se sentir tout drôle et la tête lui tourne. Lorsqu'il relève la tête, son reflet, dans l'eau, lui réserve une surprise de





Maurice est, ici, opposé au cavalier d'un jeu d'échecs grandeur nature.
Quand je vous parlais d'ambiance très "dessin animé", cette scène nous replonge en plein "Alice au pays des merveilles".

Si vous êtes arachnophobes, ne jouez pas à Litil Divil, car cette araignée géante est peu ragoûtante. Elle donne, de surcroît, naissance à de petites araignettes qui voient en vous un excellent premier repas.











taille: il s'est transformé en démon! C'est alors qu'il se souvient d'une pierre où était inscrit: "Les imprudents qui boiront l'eau sacrée seront exilés pour toujours dans la cité perdue sous une forme monstrueuse et, seule la découverte de la fontaine de réincarnation, pourra les sauver". C'est à ce moment que vous prenez en main la destinée de Maurice, à la recherche de la fontaine qui vous rendra votre apparence humaine. Litil Divil est un jeu qui bénéficie de nombreuses idées innovatrices, où vous devez explorer un vaste monde souterrain. Votre sympathique petit démon à tête de bouledogue parcourt de nombreuses salles, ramassant des objets lui permettant de résoudre des énigmes, ainsi que de la nourriture ou des petits coeurs régénérateurs. Il peut également se procurer de petites ailes lui donnant la possibilité de franchir les puits de lave qui jonchent les niveaux, ou encore des bottes de plomb pour offrir une meilleure résistance au vent. Si vous parvenez à trouver la sortie d'un niveau sans avoir, au préalable, collecté tous les items nécessaires, l'accès au monde suivant vous sera refusé. Chacun des niveaux de Litil Divil est ainsi composé de pièces où vous attendent des énigmes, reliées entre elles par de longs couloirs truffés de dangers, comme ces têtes sculptées dans les murs, qui tentent de vous transpercer avec leurs lances acérées. N'oubliez pas que la déduction prime dans ce jeu; il va falloir faire travailler vos petites cellules grises pour triompher. Ainsi, certains puzzles doivent être résolus dans un certain ordre, vous obligeant à des allers et retours entre les salles. Cela ne serait pas trop ennuyeux si le temps ne vous était pas compté. En effet, une créature hideuse, nommée l'Entité, vous pourchasse à travers les niveaux; il faut vous dépêcher sous peine de voir surgir son immonde groin. Si elle vous met la patte dessus, l'Entité vous traînera alors dans une salle des tortures où vous attend une petite scéance sado-



La maléfique reine des sirènes est particulièrement dangereuse; du moins, le danger vient plutôt de sa garde personnelle de poissons démons géants. Une seule solution: transformez-vous en Super Findus.



Vous voici engagé, dans cette pièce, dans un match de tennis... endiablé! Si vous parvenez à vaincre la tapette suédoise en face de vous, vous gagnerez un trésor (comme à Wimbledon, quoi).

LITIL DEVIL (suite)



Chhhht, faites doucement et les sorcières absorbées dans leur partie de poker ne remarqueront même pas votre présence. Peut-être ce chaudron contient-il quelque chose d'intéressant...

masochiste fort désagréable. Litil Divil fourmille de petites animations amusantes; si vous laissez votre diablotin trop longtemps sans bouger, vous le verrez manifester son impatience en frappant l'écran de son petit poing comme pour vous intimer l'ordre de vous réveiller. Les graphismes sont très réussis, on a vraiment l'impression de participer à un dessin animé, impression encore renforcée par la qualité des animations. Maurice dispose, pour échapper à ses ennemis, de mouvements très spectaculaires allant du saut périlleux arrière à la roue en bonne et due forme, ce qui change des traditionnels "sauter/se baisser". Parfois, il interrompt ses gestes pour vous lancer un sourire niais, s'assurant ainsi que vous êtes toujours là. Ce petit diable très attachant représente l'atout n°1 de Litil Divil et Gremlin espère susciter, avec ce soft, le même engouement que le célèbre Zool... en attendant Zool 2!







Bien que vous incarniez un démon dans ce logiciel, n'en profitez pas pour abuser de la situation!



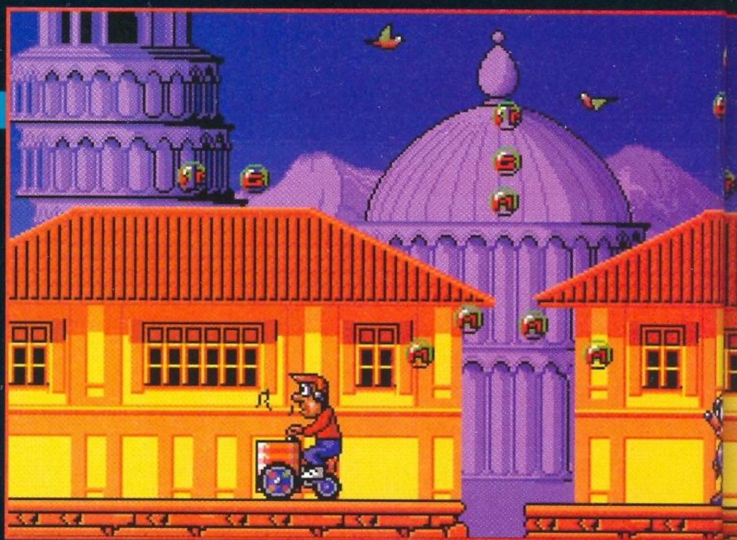
L'accession à la fenêtre d'inventaire se fait de manière très originale. Vous voyez Maurice s'arrêter pour réfléchir à l'objet qu'il va utiliser, et c'est dans ses pensées que vous pouvez alors opérer votre sélection.

LITIL DEVIL
SORTIE PREVUE : AVRIL 93

EDITEUR : GREMLIN
STANDARDS : PC - AMIGA
PHOTOS : PC

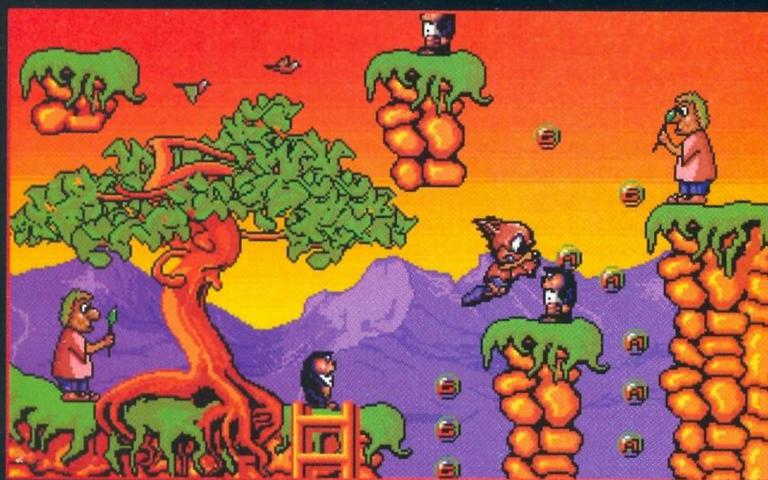
PREVIEWS

L'équipe de développement qui a conçu ce logiciel, Miracle, devrait annoncer très bientôt le nom de la compagnie qui éditera leur petit dernier. Bat, dont la programmation a démarré il y a six mois. Par le passé, Miracle a produit de nombreuses conversions de qualité et ses programmeurs sont, à présent, en train de peaufiner les derniers détails de la version CDTV de Sensible Soccer. Mais Bat est, quant à lui, une création originale et relèguera, selon les dires de Delvin Sorrell grand manitou de Miracle, l'animation de hits tels que Sonic et Zool au rang de tacot asthmatique. Le personnage principal que vous incarnez dans ce logiciel, Bat la chauve-souris, dispose de deux moyens de protection: sa cape, dont il s'enveloppe et ses ailes.



Voici notre super chauve-souris (vous ne lui trouvez pas un air de famille avec un célèbre hérisson?) en Italie. Comme vous pouvez le constater, Bat fourmille de bonus à collecter dans les moindres recoins des niveaux.

MIRAC



Toujours en Italie, en pleine campagne à présent. Même les oiseaux et les nains de jardin vous en veulent. Si la musique adoucit les moeurs, on ne doit pas pouvoir en dire autant de la peinture, car ces artistes ont une curieuse conception de l'hospitalité.

Il peut courir, sauter, tournoyer en l'air (cela ne vous rappelle rien?) ou voler, ainsi qu'exécuter de nombreux mouvements acrobatiques. J'attribue sans hésiter l'oscar du scénario le plus loufoque à ce logiciel, et attendez, ce n'est pas fini! Au cours de ces pérégrinations, Bat se retrouve parfois face à de coriaces boss de fin de niveaux. Ceux-ci disposent chacun de leurs armes et offensives propres, ce qui complique considérablement la tâche de notre chauve-souris mégalo. Parmi eux, Giavanni vous lance des pizza à la tête en Italie, Ken le sumo fait vibrer le sol japonais lorsqu'il se martèle le ventre, Biff Junior tente de vous innonder de peinture aux USA, etc... Afin de venir à bout de ses adversaires, Bat leur lance des fruits à la tête, mais il peut également obtenir l'assistance de petits anges enfermés dans des jarres de verre qu'il ramasse sur son passage. Le problème est que lesdites jarres peuvent également contenir des démons, venant lui mettre des bâtons dans les roues. Aucun moyen de connaître le contenu d'une fiole avant de l'avoir brisée, libérant ainsi son occupant. Toutefois, si Bat a collecté plusieurs de ces flacons et qu'il s'aperçoit, en l'ouvrant, que l'un d'eux contient un démon, il peut toujours en casser un deuxième, le bien et le mal se neutraliseront alors. Bat, le jeu, décrit par Miracle comme une "expérience d'aventures/plates-formes à la sauce arcade"(!) comporte 100 niveaux faisant chacun dix écrans de large, ce qui représente, au total, la bagatelle de 1000 écrans à passer avant d'en voir la fin. Pourtant, ce n'est pas là que réside le point fort de ce logiciel, mais bien dans le domaine de



Bat vouloir passer pont. Mais gros sumo pas beau avoir d'autres plans pour lui. Tout le monde pas content, grosse baston prévisible.



Aux prises avec la mafia à présent ! Méfiez-vous, si ces gangsters ont l'air plutôt sympathique, ils sont, en réalité, redoutables et tentent de vous truffer de plomb dès que vous passez à leur portée.



L'animation de Bat est fluide et rapide. A noter que les deux plans que vous pouvez distinguer (décors principaux et en ombres chinoises) scrollent en parallaxe.

LE BAT

TITRE NON DEFINITIF

DERNIER DELA FUENTE

l'animation. Habituellement, les sprites sont animés de la manière suivante: le tronc du personnage reste fixe tandis qu'autour de lui, sont successivement affichées diverses positions de ses bras, ses jambes, et parfois sa tête. Ici, le personnage principal, qui fait 32 pixels de haut sur 32 de large, se déplace pixel par pixel, chacun d'eux étant animé indépendamment des autres. De cette manière, on obtient une animation extraordinairement fluide de Bat, tout cela à très grande vitesse et, de surcroît, en un scrolling multidirectionnel et parallaxe. Les décors au sein desquels évolue Bat, représentent un pays par niveau. Dans certains niveaux, Bat se déplace horizontalement, dans d'autres verticalement et, parfois, dans les deux sens. Etant donné la taille de l'univers de jeu, il est pratiquement possible, à chaque partie, d'emprunter un chemin différent, plus ou moins rémunérateur en points. Bat a été développé sur PC, où chaque sprite dispose de sa propre palette de couleurs, ainsi que chaque décor. La version Amiga, quant à elle, fait un usage intensif du copper afin d'afficher un maximum de couleurs. Quel que soit votre ordinateur, surveillez la sortie de Bat car Miracle le présente comme "le jeu qui supplantera Sonic".

Le Japon n'est pas moins féroce avec ses samouraïs prêts à vous embrocher à la moindre provocation. Même sans aucune provocation, d'ailleurs. Pourquoi tant de haine?



MIRACLE BAT
SORTIE PREVUE : MAI 1993

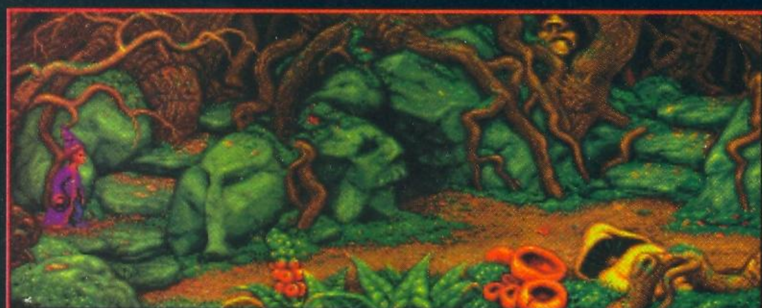
EDITEUR :	MIRACLE
STANDARDS :	PC - AMIGA
PHOTOS :	PC



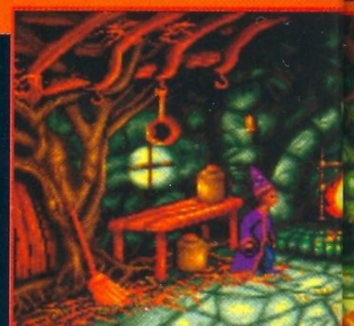
Les décors de Simon the Sorcerer sont aussi bien extérieurs qu'intérieur. Et toujours magnifiques. Le personnage se déplace sur tous les plans, avant, arrière, le jeu a différents niveaux de profondeur.

SIMON THE

Les programmeurs de Simon and Sorcerer ont bel et bien décidés d'offrir aux Aventuriers ce qui se fait de mieux dans ce domaine, tout cela pimenté d'une grande dose d'humour et, bien évidemment, de graphismes top niveau.

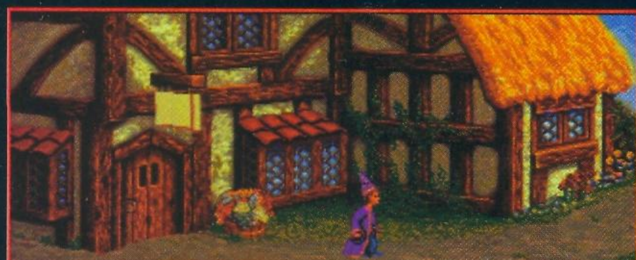






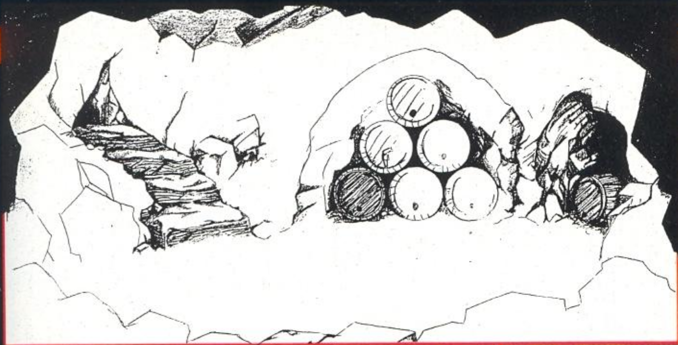
Simon the Sorcerer est une aventure complètement fantastique génerée à partir d'animations graphiques et qui développe des notes d'humour. Le scénario a d'ailleurs été conçu de façon à placer Simon dans le plus de situations comiques possible. Les graphismes nous arrivent dans des couleurs superbes, bigarrées et éclatantes et les animations ne sont pas sans rappeler Disney. Les conversations sont nombreuses et se veulent drôles, afin de toucher un public aussi large que possible.

L'histoire du jeu est la suivante: Simon est un teenager de quatorze ans comme beaucoup d'autres. Pour son quatorzième anniversaire, son oncle Marvelo, Maître Magicien, fut invité afin de divertir son neveu ainsi que ses amis à l'occasion d'une fête. Marvelo a donc réalisé, à cet effet, plusieurs tours des plus qui fascinèrent littéralement Simon, comme celui du lapin sortant du chapeau, etc etc... Quoi de plus normal alors que Simon fasse le voeu de









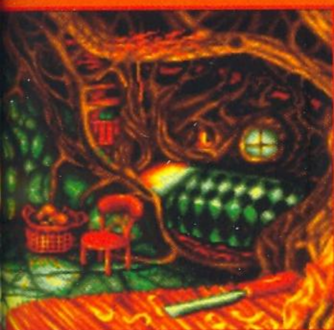
Autre exemple, matez la différence entre le croquis et le dessin sur ordinateur. les graphistes n'oublient pas le moindre élément, tout est reporté et embelli.



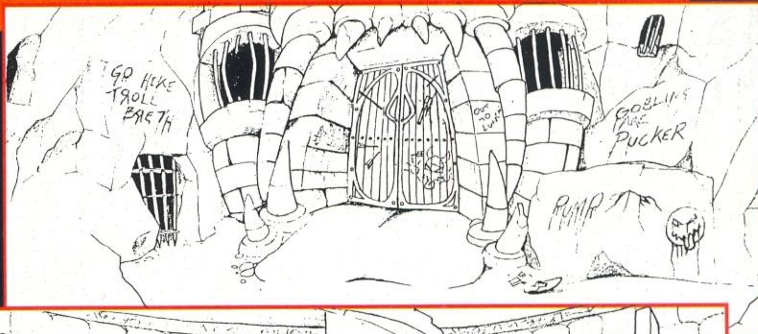
devenir magicien comme son oncle, en soufflant les bougies de son gâteau d'anniversaire.....
Plusieurs semaines passent et voici qu'un jour, un petit chien se présente à la porte de Simon en tenant dans sa gueule un livre relié en cuir. La famille de ce dernier a tôt fait de prendre sous son aile l'animal qui semblait perdu et affamé. Petit à petit, le chien devient le plus grand compagnon de Simon qu'il suit partout. Tout le monde consulta le dit ouvrage,

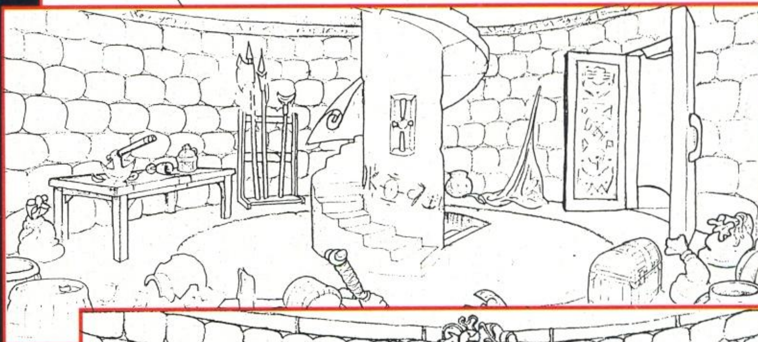
SORCERER

SEB



mais celui-ci étant écrit en un langage incompréhensible, il fut placé dans le grenier......
Côté technique, un panneau de contrôle recouvrant un tiers au bas de l'écran, les autres deux tiers étant utilisés, quand à eux, pour l'action même du jeu avec toutes les animations que cela implique. Vous dirigez le personnage de Simon, via le clavier ou la souris et c'est par le curseur que vous définissez toutes les directives de notre héros et interagissez avec les objets, en utilisant, bien sûr, les verbes clés. Bien que ceux-ci puissent paraître simples, ils deviennent de plus en plus importants au fil du jeu, permettant à Simon de réaliser quasi-









Avant d'attaquer les graphismes sur ordinateur, il convient de les étudier d'abord sur papier. Une fois que toute l'équipe est satisfaite du résultat, de l'angle de vue et des objets représentés, les graphistes peuvent attaquer le boulot sur les bécanes.

SIMON THE SORCERER (suite)



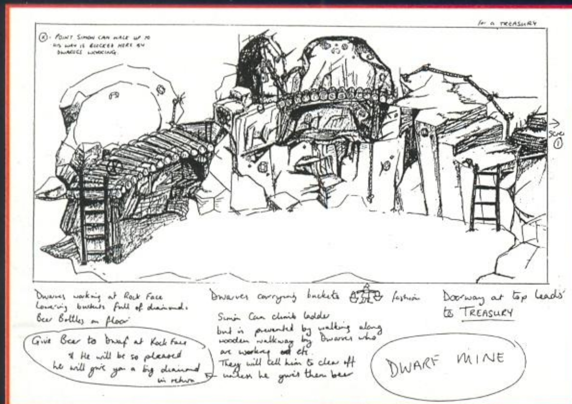


Regardez le travail sur papier, et admirez le résultat une fois le dessin reporté sur ordinateur. C'est beau, c'est magnifique même. Simon the Sorcerer promet énormément, au moins graphiquement.

ment n'importe quel souhait et de suivre toutes les directives nécessaires. Toutes ces instructions sont auto expliquées. A côté d'elles, vous disposez d'un vaste inventaire d'objets à récupérer et vous avez la possibilité de transporter de nombreux articles à la fois. Par exemple, Simon a la possibilité d'interagir avec deux objets à la fois en utilisant, en même temps, un objet à l'écran et un autre provenant de son inventaire. Quant à aux conversations, sachez que leurs dialogues s'afficheront au- dessus du personnage correspondant, à l'intérieur d'une petite fenêtre.
Pour l'instant, la surface de jeu développe un peu plus de soixante-quinze écrans (la conception du soft en est encore à ses débuts) et est basée, principalement, sur les alentours du village et l'intérieur de l'auberge, hutte, magasin, repère du forgeron, demeure et jardin du Sorcier, Maison de la sorcière, jonction où ils sont tous représentés par huit écrans au total. pour vous dire, une fois de plus, que ce soft est un évènement: tout est là!!! Séquences d'anim canons, interactivité géniale humour, bref la totale! En plus, ce jeu ravira les possesseurs de PC puisque, pour la première fois, les programmeurs ont utilisé des PC du plus haut niveau pour code leur jeu et réaliser les graphismes, ceci à l'inverse de ce qu s'opère sur ST...







De nombreuses informations sont directement reportées sur les croquis: fonctionnement des pièges, des passages secrets, apparitions des ennemis, objets à ramasser.



Quand un lieu mène à plusieurs autres lieux, les programmeurs indiquent les liens directement sur le dessin. Ainsi les testeurs pourront se repérer facilement au moment du débuggage du jeu.

SIMON THE SORCERER	
SORTIE PREVUE : JUIN	EDITEUR : –
	STANDARDS : PC - AMIGA
	PHOTOS : PC

Les Top Inter Discount Hi-Fi Video Photo Radio

Inter Discount Hi-Fi Video Photo Radio

TOP SEGA

- **GAME GEAR**
  - PAPER BOY
  - SONIC
  - OLYMPIC GOLD
  - AYRTON SENNA
  - SPIDERMAN
  - WIMBLEDON TENNIS
  - DONALD DUCK
- **MASTER SYSTEM**
  - CHUCK ROCK
  - TERMINATOR
  - SIMPSON'S
  - TOM & JERRY
  - OLYMPIC GOLD
- **MEGADRIVE**
  - CHUCH ROCK
  - TERMINATOR
  - ALIEN III
  - DUNGEON'S & DRAGON'S
  - SIMPSONS
  - OLYMPIC GOLD
  - TAZMANIA
  - AYRTON SENNA



LE JEU DU MOIS

JEU DU MOIS : PREMIERE

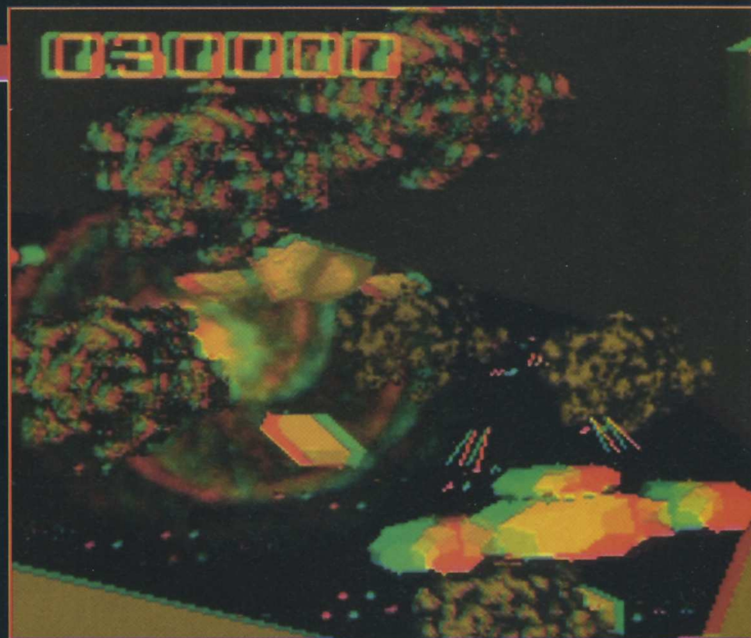
TOP PC/AM

- **PREMIERE** — Core - C/A
- **LOTUS 3** — Gremlin - C/A
- **ZOOL** — Gremlin - C/A
- **NICKY BOOM** — Microïds - C/A - PC
- **CURSE OF ENCHANTIA** — Core - C/A - PC
- **SPECIAL FORCES** — Microprose - C/A - PC
- **EPIC** — Océan - C/A - PC
- **DOMINIUM** — Microïds - C/A - PC
- **HOOK** — Océan - C/A - PC
- **B 17** — Microprose - PC
- **DARKLANDS** — Microprose - PC
- **FALCON 3.0** — Spectrum Holobyte - PC
- **INT.SPORT CHALL.** — Empire - C/A - PC
- **PINBALL DREAMS** — 21 ST Century - C/A

47000 AGEN 90. bd de la République T. 35 66 93 99
49000 ANGERS C. Cial des Halles T. 41 86 11 00
64600 ANGLET C. Cial Mercure - Av. J-L. Laporte T. 59 52 40 69
74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T. 50 51 47 22
06600 ANTIBES 2208, route de Grasse T. 93 74 18 06
84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T. 90 85 82 10
90000 BELFORT 52, faubourg de France T. 84 28 38 21
25000 BESAN9ON C. Cial Chateaufarine. route de Dole T. 81 52 26 03
62400 BETHUNE C. Cial La Rotonde T. 21 56 98 10
62200 BOULOGNE/SUR/MER 25/27. rue Thiers T. 21 83 14 15
01000 BOURG EN BRESSE C.Cial Carrefour Av.du Gl de Gaulle T. 74 23 48 82
13480 CABRIES C. Cial Barneoud. Bat B T. 42 02 54 45
14000 Caen 87/91. rue de Bernières T. 31 86 65 30
62100 CALAIS C. Cial Continent T. 21 34 90 77
06400 CANNES Angle rue Hoche et rue du 24 Août T. 93 38 82 83
73000 CHAMBERY 8, rue Favre T. 79 70 08 03
37170 CHAMBRAY LES TOURS C. Cial Chambray 2 T. 47 28 21 30
28000 CHARTRES 19, rue du Bois Merrain T. 37 21 28 28
50100 CHERBOURG 9, rue du Commerce T. 33 01 20 90
63000 CLERMONT FERRAND 47, rue Blattin T. 73 34 09 77
60200 Compiègne 25, rue des 3 Barbeaux T. 44 86 00 02
71680 CRECHES/SAONE Gal. march. des Bouchardes T. 85 37 16 55
76200 DIEPPE C. Cial Val Druel T. 35 82 99 84
38130 ECHIROLLES C. Cial Espace Comboire T. 76 33 34 81
69130 ECULLY C. Cial Le Perollier T. 78 33 68 01
27000 EVREUX 17, rue Isambard
83600 FREJUS 805 . av De Lattre de Tassigny T. 94 53 32 02
69700 GIVORS Z.A. du Gier T. 72 24 31 22
72000 LE MANS 19, rue National T. 43 77 09 94
92300 LEVALLOIS PERRET 23bis, Rue Gabriel Péri T. 47 59 90 12
59000 LILLE 59, rue Nationale T. 20 57 59 12
69002 LYON 26, rue Grenette T. 78 42 99 79
78200 MANTES LA JOLIE 6, av de la République T. 34 78 64 40
13006 Marseille 39, av. Cantini T. 91 78 00 61
14120 Mondeville C. Cial Supermonde T. 31 34 20 30
42000 MONTHIEU ST ETIENNE 32, rue des Rochettes T. 77 34 19 85
68100 MULHOUSE Place Franklin T. 89 32 29 52
54000 NANCY C. Cial St Sébastien T. 83 35 70 92
44000 NANTES Place du Change T. 40 48 19 96
58000 NEVERS 1, rue Hoche T. 86 21 50 40
06000 NICE 122, bd Gambetta T. 93 88 57 57
06000 NICE 4, bd Jean Jaurès T. 93 62 56 59
30000 NIMES bd Salvador Allende T. 66 29 87 96
64000 PAU 9, Cours Bosquet T. 59 83 77 08
34470 PEROLS ZAC du Fenouillet T. 67 50 02 49
66000 PERPIGNAN 26, cours Lazare Escarguet T. 68 34 07 62
86000 POITIERS Place du Marché N-Dame la Grande T. 49 41 63 40
17138 PUILBOREAU Rue du 18 Juin - C. Cial Beaulieu T. 46 67 24 56
21000 QUETIGNY 1, rue des Chalens T. 80 46 58 88
42300 ROANNE 21, rue C. de Gaulle T. 77 72 36 00
76000 Rouen 43, rue des Carmes T. 35 07 07 07
76000 ROUEN Avenue de Caen T. 35 03 95 15
38120 ST EGREVE Galerie Marchande Continent T. 76 75 45 50
42000 ST ETIENNE 17, rue du Président Wilson T. 77 41 75 69
69230 ST GENIS LAVAL C. Cial St Genis 2. les B. Barolles T. 78 56 43 35
45140 ST JEAN DE LA RUELLE C. Cial Auchan T. 38 43 51 20
67000 STRASBOURG Place de l'homme de Fer T. 88 22 34 00
65000 TARBES 1, av. B. Barrère T. 62 51 21 21
31500 TOULOUSE 88, allée Jean Jaurès T. 61 62 90 36
31000 TOULOUSE 7/9 Bd Lascrosse T. 61 23 90 94
10000 TROYES 7, rue de la République T. 25 73 73 89
26000 VALENCE C. Cial Valence 2 T. 75 55 98 92
59650 VILLENEUVE D'ASCQ C. Cial Villeneuve 2 T. 20 91 47 85

Chez Inter Discount, vous trouverez aussi un grand choix de logiciels éducatifs NATHAN

NATHAN LOGICIELS

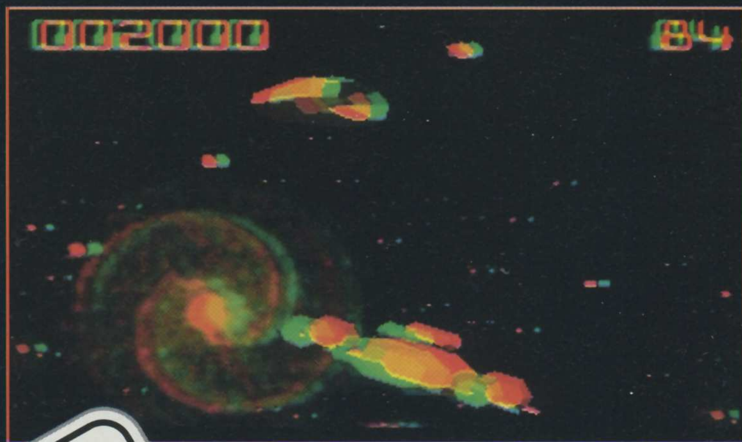


Etes-vous amateur de Space Opera? Avez-vous ressenti le grand frisson lorsque vous jouiez avec des logiciels tels qu'Elite, FOFT ou Epic? Si tel est le cas, Maelstrom, auteur des prestigieux Midwinter, Flames of Freedom et Ashes of Empire, vous réserve une surprise pour le mois de mars 1993. En effet, Starfighter Ace devrait alors faire son apparition sur les moniteurs des possesseurs de compatibles PC. Les photos d'écrans qui accompagnent cette preview doivent vous sembler curieuses. Inutile pourtant d'aller en représailles organiser une manifestation devant les locaux de Joystick, d'assassiner Linos, notre maquettiste (prévoir une bonne cinquantaine de copains, Linos mesurant à peu près 4 mètres sur deux!) ou de bombarder Bagdad, je vous assure que tout est normal. Simplement, Maelstrom tente avec Starfighter Ace, le come-back d'une méthode de visualisation particulière: la 3D vue à l'aide de lunettes bicolores.

STARFIGH

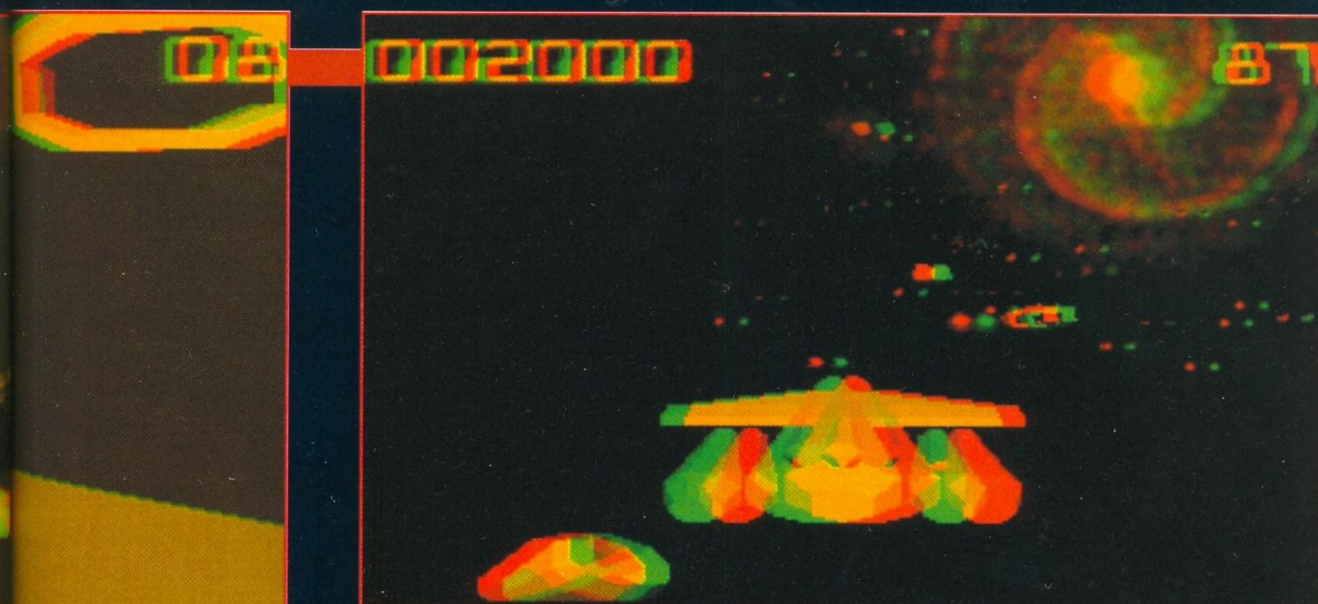
Cette technique n'est pas, à proprement parler, révolutionnaire, beaucoup de films (dont le fameux "La créature du lagon noir") et même quelques jeux, ont déja exploité ce système. Toutefois, Starfighter Ace est le premier logiciel qui allie cette visualisation à une programmation techniquement irréprochable. Plongez la pièce où siège votre ordinateur dans le noir, chaussez vos lunettes sur lesquelles vous aurez, préalablement, appliqué des filtres bleu (oeil droit) et rouge (oeil gauche), et vous voilà embarqué en pleine guerre intersidérale!

Graphiquement, le soft combine des objets 3D détaillés et ombrés à des sprites, afin d'obtenir des graphismes comparables à ceux que l'on peut admirer sur les stations de "réalité virtuelle". Naturellement, les graphismes sont en 256 couleurs, afin d'autoriser de superbes dégradés. La complexité des objets associée à cette richesse graphique, interdit, hélas, de pouvoir jouer sur un PC dont le processeur est inférieur à un 386 DX33mhz, sous peine de poussivité extrême. Du reste, l'éditeur anglais, convaincu de l'impact visuel de son dernier produit, envisage une vaste campagne de publicité à la télévision au Royaume Uni, une première pour un logiciel de jeu sur compatibles. Maelstrom nous promet une ambiance prenante, des appareils ennemis surgissant de nulle part à la vitesse de l'éclair, des champs de météorites au sein desquels il faudra se faufiler, les mains moites et la sueur perlant au front. Starfighter Ace est composé de douze niveaux, chacun d'eux comportant bon nombre de missions différentes. Parfois, entre deux missions, on



La guerre à laquelle vous prenez part fait rage. L'effet tridimensionnel vous plongera au coeur de l'action comme jamais.



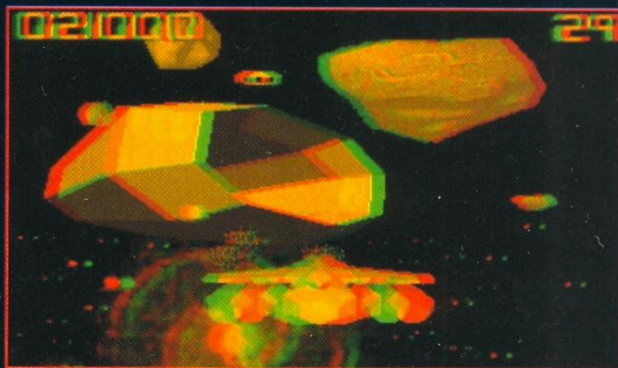


Je vous avais prévenu, à moins de chausser les lunettes adéquates, c'est assez "irregardable". Toutefois, une fois celles-ci sur le nez, je puis vous assurer que ça décoiffe sérieusement, a fortiori lorsque c'est animé.

TER ACE

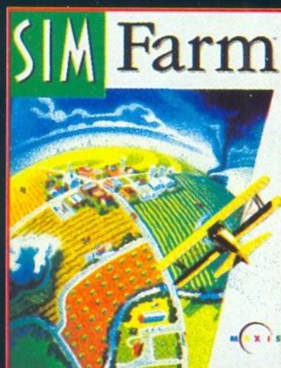
DEREK DELA FUENTE

peut assister à des scènes cinématiques, genre Wing Commander, venant briser la monotonie. Lors du premier niveau, il vous faudra slalomer au milieu de météorites et d'épaves de vaisseaux et satellites, le plus rapidement possible afin de porter secours à une station orbitale alliée, en danger. Au cours de cette deuxième phase il vous faudra repousser une multitude de chasseurs aliens, avant que leurs armes n'endommagent irrémédiablement la station. Puis il vous faudra escorter et défendre un croiseur stellaire d'un essaim de vaisseaux ennemis, jusqu'à ce que sa vitesse lui permette d'atteindre l'hyper-espace, où il sera hors de danger. Si vous avez triomphé de toutes ces épreuves, vous devrez alors pourchasser un détachement alien à travers une nuée de "débris de l'espace". Tout au long de Starfighter Ace, les missions se succèdent ainsi, mettant vos nerfs à rude épreuve. N'y voyez pas pour autant un logiciel d'arcade pure, Maelstrom affirme qu'il s'agit bien là d'une simulation. Le concours de physiciens a été utilisé afin de reproduire un environnement le plus réaliste possible, et chacune des planètes rencontrées a son aspect propre. Dans le même ordre d'idée, les visages de toutes les personnes avec qui vous aurez à communiquer, ont été réalisés à l'aide d'un logiciel type Sculpt, rendant ainsi chaque personnage visuellement unique. L'animation a certainement été la partie la plus difficile à réaliser, car chaque objet animé est affiché en double, un pour chaque oeil, ce qui donne deux fois plus de calculs à effectuer pour le processeur. A noter, pour ceux que le port de lunettes bicolores rebute, qu'il est possible de déconnecter cette option. Que les anglophobes se rassurent, Starfighter Ace sera disponible en six langues, y compris le français. S'il rencontre le succès escompté lors de sa sortie en mars, des adaptations sur Amiga et consoles Sega du logiciel sont prévues. Affaire à suivre!

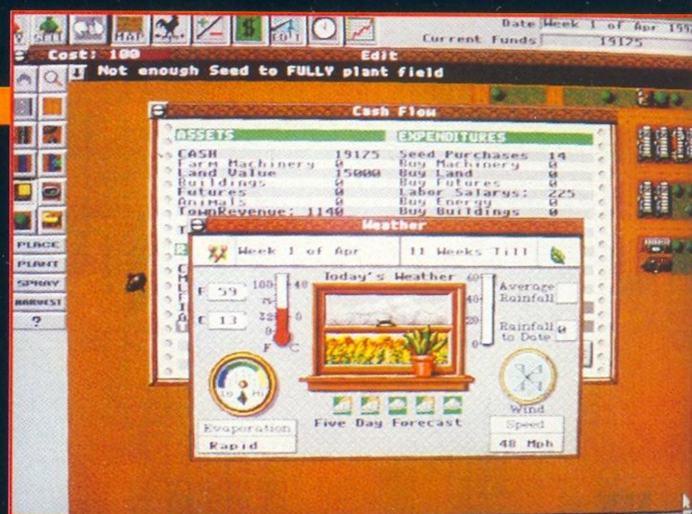


STARFIGHTER ACE	
SORTIE PREVUE : MARS 93	EDITEUR : MAELSTROM/MIRAGE
	STANDARD : PC
	PHOTOS : PC

PRE VIEWS



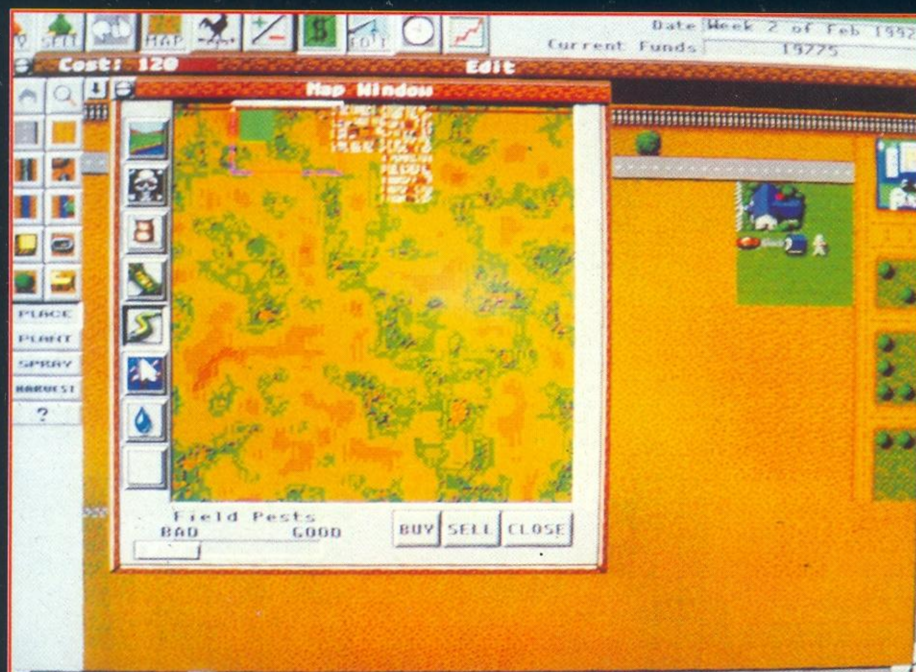
Après les sorties de Sim Earth et Sim Life, beaucoup de joueurs reprochaient à Maxis la croissante complexité de ses logiciels. A vouloir trop bien faire, ces softs offraient une telle richesse de possibilités qu'ils en devenaient carrément hermétiques pour le commun des mortels. En réponse à ces critiques, est alors lancé le projet Sim Farm, qui a pour ambition d'être le plus intuitif (ergonomique, dirait le costard-cravate moyen) des



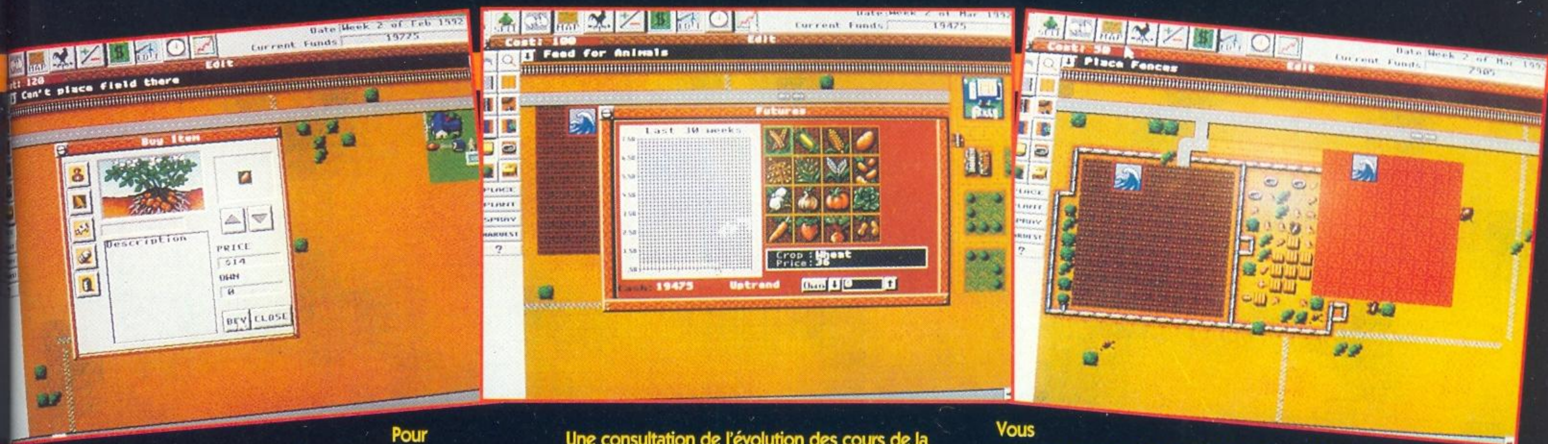
Comme tout bon agriculteur qui se respecte, vous pouvez (devez) consulter les prévisions météorologiques, régulièrement, en appelant cet écran. Une fois de plus, cette fenêtre étonne par son souci d'exhaustivité: thermomètre, baromètre, indications sur l'orientation et la vitesse des vents, rappel de la dernière pluie tombée, etc... on s'y croirait !

SIM FA

jeux Maxis, sans pour autant perdre de sa profondeur. Cette fois-ci, c'est promis, plus besoin de thermos de café, de volumineux manuels et de tubes d'aspirines pour pouvoir goûter aux plaisirs de Sim Farm. Dans ce logiciel, vous prenez en main la destinée d'une exploitation agricole que vous devez faire prospérer en gérant au mieux vos investissements et ressources. Avant de commencer, on peut choisir parmi trois niveaux de difficulté distincts et déterminer les conditions climatiques générales de votre terre d'élection. Tous ces facteurs ont, bien sûr, une grande importance, car on ne gère pas une ferme de la même manière si elle est située dans un pays chaud ou tempéré; ni la faune ni la flore n'y sont identiques. Au début du jeu, vous est allouée une certaine somme d'argent afin de démarrer votre futur empire agricole. A partir de là, à vous de veiller à la sage utilisation de ces brouzoufs pour vous établir, puis vous étendre. La première chose à faire est naturellement d'acheter des terrains cultivables, en consultant une carte qui vous indique les endroits les plus fertiles. Ensuite, vient le choix des denrées que vous allez faire pousser, un petit détour par la bourse pour trouver les plus lucratives n'est pas superflu. Attention toutefois, car comme dans la vie, les cours sont soumis à la loi de l'offre et de la demande et peuvent varier dans de grandes proportions. Il vous faut donc anticiper sur la progression de ces



Voici une carte globale du territoire à "coloniser". Le petit carré en haut représente la zone que vous visualisez à l'instant. En tout, votre domaine pourra donc s'étendre jusqu'à 20 écrans standards. Et il faut tout surveiller constamment!



Pour démarrer vos cultures, il vous faudra naturellement acheter les graines nécessaires à l'ensemencement. Inutile de désespérément chercher des graines de marijuana, SimFarm est un jeu clean.

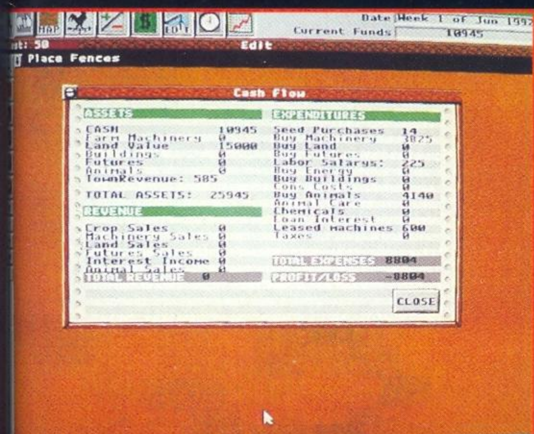
Une consultation de l'évolution des cours de la bourse ne fait jamais de mal. Surtout avant d'envisager de démarrer de nouveaux champs. Faites attention où vous mettez les pieds, une bonne diversification de vos denrées vous met à l'abri des coups durs.

Vous pouvez, si vous le désirez, installer des clôtures autour de vos terrains afin de vous prémunir de vols éventuels. Parce que laisser vos récoltes sans protection, c'est un peu comme confier la garde du poulailler à un renard, si vous voyez ce que je veux dire.

RM

DEREK DELA FUENTE

cours pour vendre au meilleur prix vos récoltes. Enfin, vous devez vous équiper en tracteur, charrue, acheter des graines, du bétail, etc... Afin d'améliorer le transport des biens que vous allez produire, il est possible de tracer des routes au sein de votre nouveau domaine. La prudence recommande également de construire des réservoirs à eau, ou un groupe électrogène afin de pallier les pénuries qui pourraient survenir. Si vous décidez d'élever des poulets, il vous faudra acquérir des cages ainsi qu'un système de distribution de nourriture et d'eau. En bref, les programmeurs teutons ont vraiment pensé à TOUT. Comme tous les softs en provenance de Maxis, Simfarm n'a pas à proprement parler de "fin". Il est possible, à moins que la faillite ne survienne, de jouer la même partie des années durant. Vous contrôlez chacune des actions que vous entreprenez de A à Z, ce qui renforce la sensation d'authenticité. Si vous décidez de traiter votre terre avec un produit quelconque, il vous faudra naturellement acheter ce produit mais également louer un biplan et son pilote et, enfin, déterminer avec précision les zones à traiter. Au cours du jeu, les décisions que vous prenez affectent l'évolution de votre environnement, à court mais aussi à long terme. Par exemple, si vous abusez des produits fertilisants pour obtenir plus de maïs, le résultat sera tout d'abord bénéfique; vous obtenez ainsi de larges récoltes. Seulement, très rapidement, la surproduction que vous avez mise en oeuvre engendre une baisse sensible du cours du maïs à la bourse. Au bout de quelques mois, il vous faut investir(voire emprunter) beaucoup plus d'argent pour stocker, emballer et convoyer ces gargantuesques récoltes, mais comme vous ne les vendez plus qu'à bas prix, les rentrées d'argent n'augmentent pas pour autant. De plus, l'abus de produits chimiques appauvrit peu à peu votre terre, et la qualité de vos produits s'en ressent. C'est ainsi que vous pourrez vous retrouver à la tête d'une exploitation produisant de maigres épis de maïs, cultivés sur une terre aride et vendus à perte. En un mot, la banqueroute (bien fait pour vous, pollueur!) En ce qui concerne l'interface utilisateur, Sim Farm fait un usage classique mais efficace de la souris, à l'aide d'icônes et de menus déroulants clairs et aisés à assimiler. Une nouveauté de taille, il est possible de mener de front (en multitâches) plusieurs mondes différents et de passer ainsi librement d'une fenêtre à l'autre. Sim Farm est un jeu qui s'annonce vraiment passionnant, et tous les gestionnaires en herbe(!) pourront y trouver leur compte, à condition tout de même d'accepter d'y consacrer un peu de leur attention. Essai transformé pour Maxis!



C'est ici que vous contrôlerez votre budget. Là encore, cela fourmille d'informations à examiner avec la plus grande attention. Bon d'accord, pour l'instant, ma balance est plutôt catastrophique, mais il faut bien s'installer, non?

SIM FARM
SORTIE PREVUE : JUIN 1993

EDITEUR : MAXIS
STANDARD : PC
PHOTOS : PC



Alex Pajinov est de retour! Le programmeur du génial Tetris frappe à nouveau, près de quatre ans après. Aussi surprenant que cela puisse paraître, la création du jeu le plus populaire de la décennie, adapté pourtant virtuellement sur tous les ordinateurs et consoles du marché, n'a apporté à son auteur que la célébrité. Le programmeur russe semble avoir été impitoyablement exploité par les vilains capitalistes occidentaux, et sur les milliards de francs qu'a rapporté Tetris, seule une infinitésimale partie est venue récompenser son auteur. Aussi s'est-il remis à cogiter afin de trouver à nouveau un concept novateur, dont le résultat sera visible dès mars 1993, portant le nom de: El Fish.

EL FISH

DEREK DELA FUENTE

Ce logiciel n'est pas vraiment un "jeu vidéo" comme on le conçoit habituellement mais, selon les dires de son créateur, une "expérience esthétique". En tout cas, c'est certainement le soft le plus étrange de l'année, basé sur le concept suivant: il est de notoriété publique que le fait de posséder des animaux de compagnie a un effet apaisant sur l'être humain. Après une rude et stressante journée de travail, s'asseoir en rentrant chez soi, prendre son chat sur les genoux pour le caresser, permet de se détendre et de récupérer ainsi son équilibre. Il a même été prouvé par les scientifiques que le simple fa d'observer les révolutions de poissons au sein d'u aquarium, a un effet tranquilisant. Partant de cett constatation, Alex Pajinov vous propose de créer vo propres races d'animaux aquatiques, puis d'observe leur évolution au sein de votre "aquarium virtuel". Cel peut sembler, de prime abord, complètement stupide e inutile, mais après quelques minutes de jeu, on peut s rendre compte qu'El Fish suscite en nous une étrang fascination. C'est un logiciel qui ne laisse personne indi



A partir du moment où un poisson a été importé dans votre aquarium, libre à vous de faire évoluer. Modifiez sa taille, ses couleurs, et faites mois un mutant de la mort.



A partir de cette fenêtre, vous pouvez effectuer toutes les actions possibles dans El Fish. Prendre des poissons, les faire évoluer, les croiser, éditer l'aquarium, etc...



Les graphismes de l'aquarium sont vraiment sublimes, force est de le constater, que l'on aime ou pas. Ajoutez-y des objets à votre guise afin de le personnaliser.



Les algues disponiles pour "meubler" l'univers de vos poissons.

férent: soit vous adorerez et passerez des nuits entières à affiner votre petit monde, soit les disquettes prendront rapidement le plus court chemin jusqu'à votre poubelle. El Fish se "pratique" (je n'emploie volontairement pas le terme "jouer", ce logiciel n'étant pas vraiment un jeu) à la souris, au travers de nombreux menus déroulants. Vous pouvez, par exemple, afficher une carte du monde à partir de laquelle vous choisirez une destination, disons l'océan indien. Une fois sur place, ramenez quelques spécimens aquatiques intéressants à installer dans votre aquarium. Vous pouvez ainsi vous constituer une superbe collection et observer comment cohabitent les différentes espèces. Ce côté "observation passive" rappellera certainement aux vieilles barbes de la micro le Little Computer People d'Activision. Mais là où le soft prend une dimension supplémentaire, c'est dans les croisements inter-raciaux que vous pouvez effectuer. Il est assez amusant de créer ainsi des spécimens uniques. Si vous désirez pousser encore plus loin le délire, sachez qu'il est également possible de modifier directement les gènes de vos poissons, tel le Dieu moyen. Les monstres qui peuvent résulter de telles manipulations sont vraiment très drôles, et là c'est plutôt à Sim Life que l'on pense. Méfiance toutefois, car certaines de vos créations peuvent très bien se sentir d'humeur carnivore et gommer, en quelques coups de dents, des mois de travail! Le but est plutôt de réunir en un superbe environnement plusieurs races distinctes vivant en harmonie, voire en symbiose. Puisque l'on parle d'environnement, sachez que l'interaction dans El Fish ne se limite pas à la manipulation des poiscailles. Vous pouvez également définir le décor au sein duquel évolueront vos créations. Créez de nouveaux coraux et autres algues, un château, et parsemez-en le fond de petits gravillons pour obtenir un aquarium plus vrai que nature. Si l'envie vous en prend, vous pouvez même construire une multitude de gratte-ciel, en une réplique miniature et aquatique de New York. Vous devrez, bien sûr, nourrir vos petits protégés, et il est possible de choisir une patte de chat parmi plusieurs, pour la voir, par la suite et occasionnellement, tenter de se saisir d'un poisson! En bref, si le concept de ce programme peut sembler futile au premier abord, sa superbe animation et son excellent graphisme en feront, pour certains, un logiciel très attachant. Il est vrai qu'avec toutes les options de modelage et d'interactivité offertes, plus la possibilité d'ajouter un thème musical, cet "aquarium virtuel" apporte plus de plaisir qu'un véritable, mais est-ce bien là ce que l'on demande à un ordinateur? Avant de l'acheter dès sa sortie en mars 1993, testez le afin de vous faire votre propre opinion. ■



Votre aquarium peut être habité par d'autres formes de vie. Il n'y a pas que les poissons dans la vie !

EL FISH SORTIE PREVUE : MARS 1993	EDITEUR : MAXIS
	STANDARD : PC
	PHOTOS : PC

PRE VIEWS

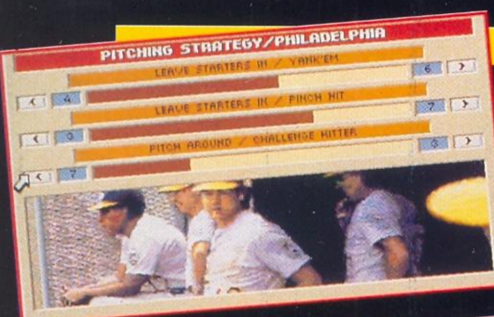


à certains moments clés de la partie, la vision passe en gros plan afin de vous p dans l'ambiance. On s'y croirait, non?

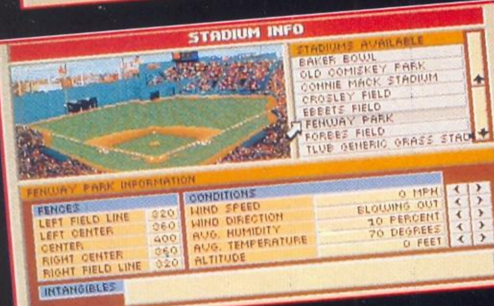
Si la sortie de Tony La Russa's Baseball n'a pas vraiment suscité d'émeute dans notre pays, il n'en a pas été de même de l'autre côté de l'Atlantique. Ce logiciel a même remporté là-bas la consécration suprême: le titre de meilleure simulation sportive de l'année. Les graphismes de TLB 2 ont été améliorés et le jeu bénéficie enfin du mode MCGA 256 couleurs. Mais ce n'est pas là que l'effort principal a été fait: le soft joue vraiment la carte du réalisme, confinant à la maniaquerie. Absolument tout est reproduit à la perfection. Par exemple, les 28 stades où se déroule le championnat 1993 sont présents, précis jusqu'au petit stand de bière, situé exactement au même

TONY LA RUSSAS'S BASEBALL II

DEREK DE LA FUENTE

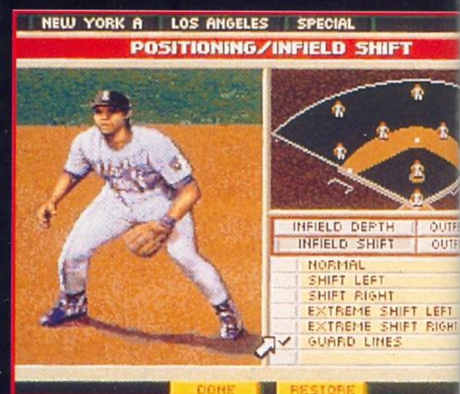


tout le monde est là, avec le maillot aux couleurs de son équipe et la casquette réglementaire vissée sur la tête.



à l'aide de ce menu, vous pouvez vous balader librement de stade en stade, afin de vous faire une idée de ce qui vous attend.

endroit que dans la réalité! Certains de ces stades sont immenses, de véritables temples, d'autres plus modestes; on trouve même de gigantesques dômes, prêts à accueillir la marée de mangeurs de hot-dogs. La surface et la taille de terrains varient également selon les sites, ce qui change beaucoup la physionomie des matchs. Sur les terrains en "synthétique", les rebonds sont nettement accentués, il faut également en tenir compte. Naturellement, chacune des équipes composant la première division américaine est reproduite au joueur près, avec fiche de caractéristiques pour tous. Après quelques parties de Tony La Russa's Baseball, vous connaîtrez les moindres aspects de ce championnat sans en avoir vu un match! Si vous vous intéressez au baseball ou désirez vous initier et que vous préférez les jeux de sport où la simulation prend le pas sur l'arcade, foncez sur ce logicie Pour les autres, vous pouvez tourner la page, il n'y a plu rien pour vous. Euh, en fait, vous pouvez tous tourner l page, il n'y a plus rien pour personne, c'est fini!



TONY LA RUSSA'S BASEBALL II	EDITEUR : BETHESEDA
SORTIE PREVUE : MARS 1993	STANDARD : PC
	PHOTOS : PC



La meilleure sélection de logiciels du Domaine Public

Une mine d'or pour votre micro Atari ST, Amiga, Compatibles PC et Macintosh

Ces logiciels sont également disponibles sur : 3615 IFA et 3615 GRATICIEL

EXTRAIT DU CATALOGUE ATARI COMPTANT PLUS DE 600 DISQUETTES

DISQUETTE ST 021
LOGITHEQUE : le meilleur utilitaire connu pour gérer votre liste de disquettes.

DISQUETTE ST 024
MASTER BREAK et BALLZONE : une compilation de deux très bons casse briques.

DISQUETTE ST 119
COMPTABILITÉ DOMESTIQUE : une excellente comptabilité qui conviendra aussi bien à votre budget personnel qu'à un petit commerce.

DISQUETTE ST 143
PENGUY : un très bon jeu d'arcade... Si vous y goutez, vous êtes cuit.

DISQUETTE ST 285
SOKO ST : un excellent jeu de réflexion. De quoi passer de longues soirées. Sur STF uniquement.

DISUQUETTE ST 318
OPUS : un très bon tableur en version Française.

DISQUETTE ST 322
LA VIE DU LAC ; éducatif sur la vie des lacs et des rivières, réalisé à l'initiative de EDF, entièrement en Français et très interessant.

DISQUETTE ST339
INTRO CONCEPT : un excellent logiciel qui vous permettra de réaliser en quelques minutes vos propres intros et démos (Images + sprites + musique + scrolling). Et en plus c'est un logiciel Français.

DISQUETTE ST 422
ASTROLOGIE CHINOISE : un très bon logiciel pour faire votre thème astral selon les lois de l'astrologie chinoise. Ce logiciel est entièrement en Français et simple d'utilisation, ce qui le rend accessible à tous.

DISQUETTE ST 423
CONJUGUE : utilitaire qui vous aidera à conjuguer la plupart des verbes de la langue Française. Un très bon logiciel éducatif.

DISQUETTE ST 425
SYNTHETICS ARTS v2.02 : un superbe logiciel de dessin, qui devait être commercialisé... Compatible Néochrome et en Français.

DISQUETTE ST 442
MAD BALL : casse briques offrant de multiples options, fourni avec son éditeur de tableaux. En Français.

EXTRAIT DU CATALOGUE AMIGA COMPTANT PLUS DE 1500 DISQUETTES

DISQUETTE AM 439
LA BONNE PAYE : adaptation du jeu de société du même nom. Vous devez gérer votre budget mieux que vos adversaires. A la fin du temps imparti, celui qui possède le plus d'argent a gagné la partie. Logiciel entièrement en Français.

DISQUETTE AM 443
WORD COMPIL : cette disquette ne contient pas moins de trois éditeurs de texte, et pas des moindre puisqu'il s'agit de Text Plus V2.2E, TextED v2.9, et Dme V1.35. Un bon ensemble de programmes pour ceux qui écrivent beaucoup.

DISQUETTE AM 445
AMIGA SOURCE EDITEUR v1.0 : un excellent éditeur de texte qui vous permettra de rédiger documents ou sources avec un maximum de 6000 lignes. Ce logiciel est entièrement en Français et offre les options principales des bons traitement de texte.

DISQUETTE AM 455
DR MARIO : un nouveau clône de Tétris absolument génial.

DISQUETTE AM 458
SPERRGEBIET v2.512 : un excellent jeu de plateau avec son éditeur de tableaux. Graphismes très soignés.

DISQUETTE AM 464
DONKEY KONG : une très bonne adaptation de ce classique jeu de café qu'on ne présente plus.

DISQUETTE AM 471
MOVEM : un bon jeu de réflexion inspiré du célèbre Sokoban sur PC. Vous devez pousser des objets sur les emplacements qui leur sont réservés.

DISQUETTE AM 472
COLORIS : un clône de Columns. Vous devez empiler des cubes et constituer des lignes de couleur. Un excellent jeu de réflexion.

DISQUETTE AM 475
BLOCK BUSTER II : voilà un superbe casse briques, mais très rapide.

DISQUETTE AM 476
INTACT : superbe shoot them up en scrolling vertical, aux graphismes très agréables. Un must.

DISQUETTE AM 479
MICROBES : un excellent jeu d'arcade... de quoi passer les longues soirées d'hiver...

EXTRAIT DU CATALOGUE PC COMPTANT PLUS DE 600 DISQUETTES

DISQUETTE PC 503
GALACTIX : ce très beau jeu de tir vous en met plein la vue et plein les oreilles (si vous possèdez une carte Adlib). Nécessite un disk dur et une carte VGA.

DISQUETTE PC 427
ANGLAIS v3 : un des meilleurs logiciels éducatifs en Shareware. d'un concept très original, un prof très ironique vous guidera au cours de vos tests. Avec un tel prof, vous allez faire de fabuleux progrès en Anglais... de toute façon vous n'aurez pas le choix... Superbe. Version libre essai. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 505
ESPAGNOL v3.20 : la même chose que la disquette ci-dessus mais pour apprendre l'espagnol.

DISQUETTE PC 506
REP92 : un excellent répertoire simple à utiliser. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 507
LOGICIEL : un excellent logiciel pour faire l'inventaire de tous vos logiciels. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 508
AGENDA : gestion de vos rendez-vous et carnet d'adresses. Une très bonne réalisation. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 519
EQUALITY : un excellent jeu de réflexion dans lequel vous devrez reproduire des figures et éviter le déséquilibre d'une balance. Les graphismes sont agréables et en VGA. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 509
GESBOOK : logiciel de gestion de bibliothèque capable de gérer les livres qui sont sortis en prêts. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 510
VIDEO : l'indispensable pour bien gérer votre logithèque ou mieux, votre commerce de location de cassettes vidéo. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 511
CAVE : voilà le logiciel idéal pour gérer convenablement votre cave. En Français.

DISQUETTE PC 512
MEDIA : une base de données qui vous permettra de gérer tous vos documents quels qu'ils soient. Entièrement en Français.

EXTRAIT DU CATALOGUE MACINTOSH

DISQUETTE MAC 006
Compilation de 8 logiciels entièrement en Français. Vous y trouverez jeux, éducatifs et utilitaires divers.

DISQUETTE MAC 009
TOUS COMPTES FAITS v1.1 : logiciel de comptabilité très pratique et simple à utiliser. Le meilleur connu actuellement dans le genre. Entièrement en Français.

DISQUETTE MAC 025
OXYD : un excellent jeu de réflexion et de stratégie à possèder absolument. En Français.

DISQUETTE MAC 027
THE SCRABBLEUR v1.1 : une excellente adaptation du célèbre jeu de Scrabble, à possèder de toute urgence. Entièrement en Français.

Avis aux programmeurs.

Vous avez développé un logiciel de jeu, un utilitaire, ou encore un éducatif et cherchez un bon moyen de distribution. IFA vous propose de distribuer vos créations de différentes manières. Soit en Shareware, soit en Freeware, ou bien en édition dans un package professionnel sous le label IFA.

Rubans imprimante
Star NL10........ 25 Frs pièce
2 achetés = 1 gratuit

Lecteur interne Atari	540 Frs
Lecteur externe Atari	570 Frs
Lecteur externe Atari 5,25"	550 Frs
Extension 512Ko Atari STF	510 Frs
Lecteur interne Amiga	560 Frs
Lecteur externe Amiga	580 Frs
Extension 512Ko A500	280 Frs
Extension 512Ko A500 horloge	320 Frs
Extension 1,5Mo A500 horloge	890 Frs
Extension 1Mo A500+	500 Frs
Extension 1Mo A600	500 Frs
Souris Atari/Amiga/PC	200 Frs
Filtre écran 14"	160 Frs
Support écran pivotant	220 Frs
Boîte rangement 50 x 3,5"	60 Frs
Scanner Amiga/Atari	1290 Frs
Scanner PC Dexxa	990 Frs
Imprim. jet d'encre Printjet	1239 Frs
Kit de nettoyage pour souris	50 Frs
Disquette de nettoyage	50 Frs
Hardcopieur Solo Atari	299 Frs
Harcopieur Turbo Blitz Atari	230 Frs
Filtre écran 14" Nylon	160 Frs
Filtre écran 14" Verre	400 Frs
Support écran 12"	180 Frs
Support écran 14"	220 Frs
Tapis de souris	40 Frs
Ultimate Ripper	299 Frs

Bon de Commande à retourner à IFA, 549 Route Nationale 59680 Cerfontaine (Tel : 27-65-58-11 Fax : 27-65-86-11)

Je commande les disquettes suivantes :

....

....

Disquettes Atari ST : 33 Frs pièce Comp. PC : 33 Frs pièce
Macintosh : 40 Frs pièce Amiga : 25 Frs pièce
5 disquettes commandées = la 6ème gratuite
Frais de port disquettes Domaine Public : 25 Frs par commande
Frais de port matériel : 40 Frs par commande
Règlement :
O Chèque O Mandat O Contre remboursement (ajouter 40 Frs)

Je désire recevoir : JOY MARS93
Le catalogue des meilleurs logiciels Domaine Public et Sharewares (contre 10Frs en timbres)
pour : O Atari O PC et Comp. O Amiga O Macintosh

Le logiciel de téléchargement (contre 10Frs en timbres) :
MOON 3615 GRATICIEL : O Atari O PC et Comp. O Macintosh O Amiga
QUICKER 3615 IFA : O Atari O PC et Comp. O Macintosh

O Le câble de téléchargement à 75 Frs
O Le catalogue Matériel et Consommables (contre 10 Frs en timbres)

Nom .... Prénom ....
Rue ....
Code Postal .... Ville ....

PREVIEWS

La fenêtre qui occupe la partie inférieure comporte de nombreuses informations importantes. Vous pouvez y observer chacun de vos trois personnages, ainsi que son inventaire personnel. La couleur dans le portrait du viking indique que celui-ci est actif. Et la poubelle permet tout naturellement de se débarasser des objets inutiles.





La préhistoire n'est pas un monde particulièrement hospitalier. Remarquez les proportions des monstres pour le moins curieuses, les escargots faisant la même taille que les dinosaures. Une chose est sûre, dinosaures nains ou escargots géants, tout le monde en a après vous.

THE LOST

Ce logiciel retrace l'histoire d'Erik "le vif", Baléog "le fier" et Olaf "le vaillant", trois guerriers vikings dont le destin est peu commun. Un jour que nos compères massacraient, pillaient et violaient tranquillement un petit village, ils furent aspirés dans l'espace par un rayon tracteur en provenance d'un vaisseau spatial. Ils avaient été capturés par une race extraterrestre détentrice du secret des voyages temporels, afin d'être disséqués et étudiés par les savants aliens. C'est au moyen de la machine à remonter le temps à bord du vaisseau que les malheureux vont tenter de rentrer chez eux. Saisissez-vous de votre joystick afin de guider ce trio scandinave vers sa terre natale et vous aurez triomphé de The Lost Vikings. Le problème vient du fait que ces blonds guerriers ne comprennent absolument rien à la technologie martienne (vous non plus, d'ailleurs). Il leur faut donc essayer chacune des portes temporelles présentes à bord du vaisseau. En pleine préhistoire, il faut se colleter avec des dinosaures pas vraiment amicaux, triompher des momies dans l'Egypte antique (quelle originalité !), ou échapper aux engrenages diaboliques de l'usine des "Temps modernes". Et tout cela contre la montre car, si l'astronef extraterrestre arrive à destination, votre rencontre avec les bistouris martiens ne risque pas d'être agréable. La clef du succès réside



The Lost Vikings fourmille de pièges en tous genres, comme ce tapis roulant qui vous mène inexorablement vers des lances-flammes pour vous rôtir à point.



Regardez-moi un peu la tronche des E.T responsables de tous vos malheurs. Vous, en face d'une bête pareille, vous feriez quoi ? Les vikings, eux, n'ont pas vraiment d'états d'âme : quand viking pas comprendre, viking cogner

Voici nos trois tristes drilles, euh... joyeux sires, enfin les vikings, quoi, bondissants prêts à l'action. Vous ne trouvez pas que les décors ressemblent étrangement à ceux des aventures d'un célèbre hérisson très véloce ?





C'est ici, à bord du vaisseau alien, que tout démarre. Chaque porte spatio-temporelle (voilà l'adjectif le plus pompeux que j'aie jamais vu) vous conduit à une époque différente. Attention aux champs de force !

T VIKINGS

DEREK DE LA FUENTE

dans l'utilisation optimale des capacités de chacun. Erik ridiculiserait Ben Johnson sur 100 mètres (et sans dopage !), Baléog est capable de trancher d'un coup d'épée un 15 tonnes, et les coups que prend Olaf lui font autant d'effet que les piqûres de moustique à un éléphant. Exploitez intelligemment ces caractéristiques et peut-être verrez-vous la fin des 37 tableaux de TLV. Si vous n'y arrivez pas d'une traite, un système de mot de passe vous permet de reprendre la partie au dernier niveau visité. Si le soft tourne sans problèmes sur un Amiga standard, prévoyez un 386 au minimum pour vous éclater sur la version PC. Allez, en route maintenant, et revenez vite afin que l'on organise un banquet pour votre retour, qu'on se pique la ruche en buvant de la bonne cervoise dans le crâne des impudents qui ont osé enlever des Vikings, par Odin !

The Lost Vikings est plus qu'un "bête" jeu d'arcade, il vous faut, au moyen de boutons poussoirs, mettre en œuvre de diaboliques mécanismes.



Il faut parfois parcourir les niveaux en tous sens, à la recherche de la clef salvatrice. Après dix heures de recherches, j'ai enfin mis la main dessus.



THE LOST VIKINGS	
SORTIE PREVUE : AVRIL 1993	EDITEUR : INTERPLAY
	STANDARD : AMIGA / PC
	PHOTOS : PC AMIGA



L'éditeur américain Cyberdreams continue dans la voie déjà ouverte par son précédent produit, Dark Seed: créer des jeux autour des mondes d'artistes célèbres et avec leur collaboration. Pour Dark Seed, c'est l'œuvre inquiétante et oppressante de H.R. Giger qui avait servi de support; pour CyberRace, prochain produit Cyberdreams, une collaboration étroite avec Syd Mead s'est installée.
Syd Mead est peintre, dessinateur et designer. Son travail a servi à la réalisation de grands standards de films S.F. comme Blade Runner, Tron, 2010, Star Trek: Le Film, et Aliens.

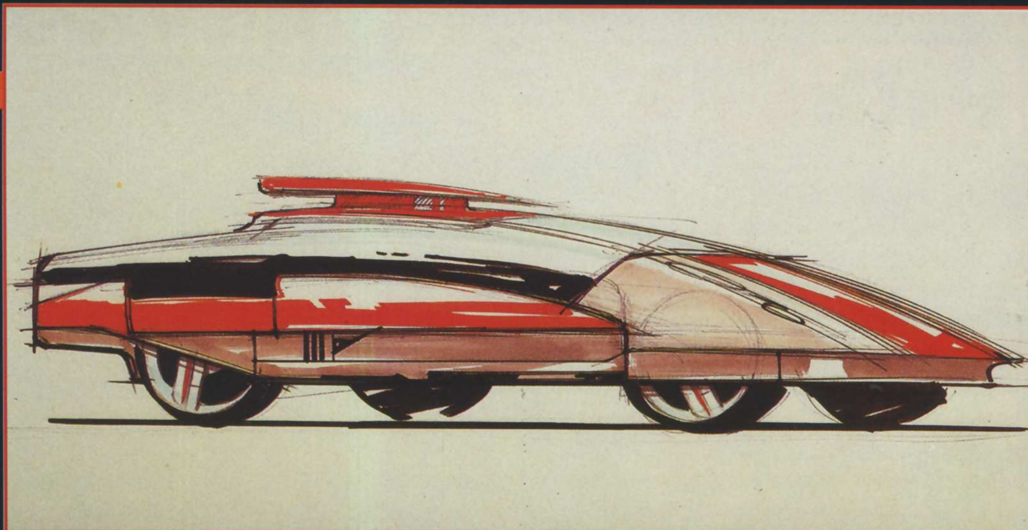
CYBER

Un personnage absolument incontournable pour les fans du genre. C'est la première fois que Syd Mead offre son travail et propose sa collaboration pour un jeu video, pourtant il a souvent été sollicité. Autant dire qu'il a été impressionné par le projet que les gens de Cyberdreams lui ont proposé.Dès le démarrage du développement de CyberRace, Syd Mead s'est installé en consultant et il est resté en contact direct avec les programmeurs tout au long de la réalisation du jeu. L'aspect esthétique, graphique et design est donc primordial, mais l'équipe de Cyberdreams n'oublie pas que Cyber Race est, avant tout, un jeu; des efforts importants sont donc portés sur la jouabilité et l'intérêt qui captiveront le joueur.
Le cœur de l'action est constituée d'une course futuriste qui se déroulera dans divers décors à travers tout l'univers, aussi bien sur Terre que sur d'autres planètes ou dans l'espace. Le joueur pilote un véhicule et affronte plusieurs adversaires dans des courses sans merci où tout est permis. Derrière tout cela, une histoire de lutte contre le pouvoir en place et d'enlèvement de votre petite amie viendra gonfler le scénario et l'ambiance du jeu. Le travail de Syd Mead a, bien sûr, porté sur la course et, notamment, sur le design des véhicules, mais aussi sur tous les écrans qui accompa-









R RACE

SEB

gnent les phases d'actions: inter-écrans qui présentent la course suivante, divers lieux, personnages; sa touche artistique est visible partout.

La technologie de programmation utilisée pour élaborer les animations des courses, porte le nom de Voxel, pour Volumetric Element. Celle-ci se rapproche un peu de ce que l'on a pu voir dans Maximum Comanche Overkill. Pas de polygone, donc, pas de formes géométriques, mais des surfaces entièrement pixelisées avec de la profondeur, des textures et des ombres. Le système Voxel ayant été étudié pour des décors organiques, les courses auront toujours lieu en extérieur. Le côté réaliste de ce mode d'affichage est tel qu'il n'est pas impossible de reprendre les banques de données scientifiques sur la planète Mars, par exemple, et de les intégrer dans le programme: le joueur aura alors vraiment l'impression de survoler Mars. CyberRace est aussi étudié pour accepter des Data-Disks, avec, justement, de nouveaux décors, de nouveaux circuits, de nouvelles planètes. Le système Voxel a demandé deux ans de développement, le rendu actuel, au stade de la preview, donne un soft d'une qualité graphique exceptionnelle (nous n'avons malheureuse-

CYBER RACE SUITE



ment pas encore de photos des courses à vous montrer, les choses étant encore trop provisoires) et, surtout, des animations extrêmement rapides, même sur un PC 386, alors que Comanche n'était décemment jouable que sur un 486. La profondeur du jeu sera encore rehaussée par un scénario bien ficelé, dont le story-board a été travaillé par deux primés de l'American Film Institute, John Hagerman et Eric Enroth. Décidément, les gens de Cyberdreams savent bien s'entourer. Le héros du jeu, Clay Shaw, se voit forcé de participer à des courses dans le CyberTrack, il représentera l'Empire Terrien. Les Kaldisian et les Terriens ne s'affrontent plus de manière classique, une guerre serait trop dangereuse et risquerait d'anéantir tout l'univers. Les armes des deux peuples ennemis ont donc été supprimées et, maintenant, les Empires s'affrontent en envoyant des pilotes dans le CyberTrack, lieu où se déroulent les courses. Alyssia, la fiancée de Clay Shaw, a été enlevée et le seul moyen de la délivrer est de sortir vainqueur de toutes les courses du Cybertrack.

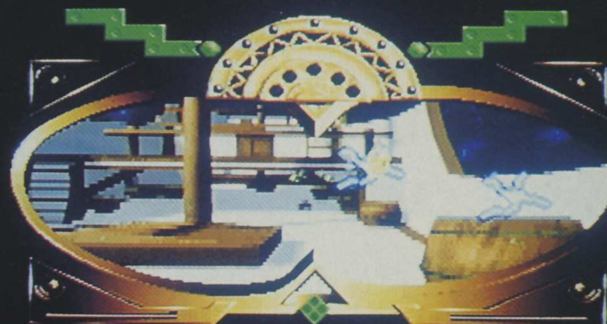
Pour ce qui est du son, des voix digitalisées accompagneront vos actions et, si elles sont de la même qualité que celle de Dark Seed, on peut s'attendre à ce qui se fait de mieux. La version PC CD Rom sera entièrement parlante, avec les dialogues et les textes de descriptions, récités par des acteurs, spécialement enregistrés pour CyberRace.

Pas de doute, CyberRace sera l'un des produits forts de l'année 93, rapide, stressant et violent, tous les ingrédients nécessaires à un bon jeu d'action. ■

CYBER RACE	
SORTIE PREVUE : MAI	EDITEUR :
	CYBERDREAMS
	STANDARDS :
	PC- PC CD ROM -AMIGA -MAC
	PHOTOS : PC

Illustration de Syd Mead. L'ambiance de CyberRace sera très proche de celle qui se dégage de ce dessin. Certains lieux du jeu ressembleront énormément à celui-ci, tout le travail graphique mis en œuvre par les Cyberdreams est parti des travaux de Syd Mead.

Ce programme de l'éditeur français Coktel Vision va vous entraîner à travers le temps, à la recherche des trésors incas. Cette aventure spatiale temporelle est entre le rêve et la réalité, entre le mythe et la fiction. Basé en grande partie sur des faits réels ou légendaires, Inca tente d'exaucer certaine prédilection datant de l'époque des Incas.



La séquence de la caravelle est l'une des plus belles qui soit. Entièrement calculée en images de synthèse, vous devrez y affronter un terrible personnage d'une immense puissance : Aguirre !

INCA

LORD CASQUE NOIR



La manette imprécise suffit largement pour les séquences d'aventure. En revanche,les scènes d'arcade paraissent plus délicates à négocier.



Cette version paraît identique à celle du CD-ROM PC avec, toutefois, un ralentissement lors de certaines phases (mais ce n'est qu'une préview).



Les musiques sont toujours aussi belles mais la version testée ne comportait pas encore de bruitage.

On soupçonnait la version PC de n'être qu'une adaptation d'un jeu conçu, au départ, pour le CDI. Visiblement, nous ne nous étions pas trompés de beaucoup. En effet, cette preview est à quatre-vingt-dix-neuf pour cent semblable à celle que nous avions testée sur CD-ROM PC. Même musique, même ambiance et même présentation. Loin d'être un reproche, Inca paraît être l'un des meilleurs jeux disponibles sur ce support. Si l'on reprochait à la version PC de ne pas tirer pleinement partie de la machine (notamment lors des phases d'arcade), cette dernière mouture apporte beaucoup au CDI. Grâce à un scénario bien ficelé, les possesseurs du compact Interactif pourront goûter aux joies du jeu d'aventure avec un paquet d'énigmes un peu partout. De plus, les quelques scènes d'arcades sont parfaitement jouables (même avec l'ignoble manette à infrarouge). Bien qu'il s'agisse d'un soft non terminé, nous avons pu constater un défaut en ce qui concerne les bruitages. Le CDI étant visiblement incapable de produire du son autre que celui contenu sur le CD, la musique s'interrompt à chaque action pour aller lire le bruit correspondant. Je vous l'accorde, c'est parfaitement supportable, mais espérons tout de même que Coktel trouve une parade à ce vilain défaut. Voilà donc un soft qui promet plus que l'avenir du CDI.

INCA SORTIE PREVUE : AVRIL 93	EDITEUR :
	PHILIPS
	STANDARD :
	CDI
	PHOTOS : CDI

FLASHBACK

Il existe des mystères dont il ne vaut mieux pas soulever le voile, de peur qu'un seul souvenir ne vous tue.













FKGB

Amiga, PC [redacted] Megadrive

U.S. GOLD



Il n'est pas courant de rendre visite à une société de développement toute nouvelle, et de trouver tout un tas de produits en cours de réalisation, ainsi que des spécialistes des toutes dernières technologies. Arcane est dirigé par Steve Iles, qui réalise actuellement de nombreux jeux très excitants sous les toits de la même boîte. Steve a une vision très intelligente du marché du jeu et il est persuadé que les softs Arcane à venir feront l'évènement, à la fois sur Amiga et sur CD. Avec les contrats obtenus par Arcane pour l'année 93, la boîte deviendra l'une des plus grandes sociétés de développement ou disparaîtra dans les 6 mois.

ARCA

LE DEVELOPPEMENT D'UN DE DEVELOPPEMENT



Une partie de l'équipe d'Arcane : Steve Lles à droite, le boss. Andy Jones, graphiste, à gauche. Et K. Williams, l'homm à la cravate, designer et responsable des story-boards

Dans les quatre mois à venir, nous devrions voir paraître les jeux qui sont actuellement en développement chez Arcane, un shoot-em-up pour le tout nouvel éditeur Rebellion Company; un wargame déjà impressionnant au stade où il en est pour Psygnosis; et deux autres jeux qui devraient d'abord sortir en arcade avant d'être portés sur ordinateur, toujours sous l'aile de Psygnosis. Mais ce n'est pas tout. Les programmeurs d'Arcane travaillent aussi sur un jeu de course, qui fontionne déjà en partie et qui, une fois fini, permettra de réaliser d'autres jeux de ce type. Sans vouloir donner trop de détails, disons qu'un jeu de foot avec des affichages en 3D surfacées pour Psygnosis est en cours de préparation, ainsi qu'un jeu de combats barbares et autres jeux originaux et impressionnants par leurs descriptions.

Dans cette preview, nous ne donnerons qu'un rapide et bref aperçu de certains jeux en développement chez Arcane, mais dans les mois à venir, nous vous présenterons des démos plus complètes des jeux.

FLEET COMMANDER

Ce soft est l'un des tout premiers projets démarrés par l'équipe d'Arcane. La plupart des graphismes de leurs jeux utilisent du Ray-Tracing; Fleet Commander ne fait pas exception à la règle. Jeu planifié pour le CD Rom, les premières images de Fleet Commander sont très impressionnantes.

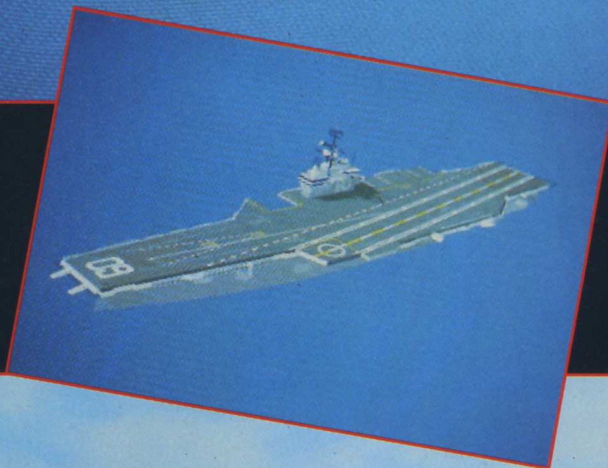
Le graphiste qui bosse sur ce jeu s'appelle Andy Jones, il a travaillé récemment pour Electronic Arts sur Space





Hulk, testé dans ce numéro d'ailleurs. Andy a aussi travaillé sur Rookies pour Virgin et a fait de nombreuses conversions d'arcade dans le passé, sur Amstrad CPC.

Fleet Commander vous met aux commandes du Storming Norman et vous partez sous les ordres des Nation-Unies sur les points chauds du globe, dans des batailles militaires impressionnantes. La terre est affichée entièrement

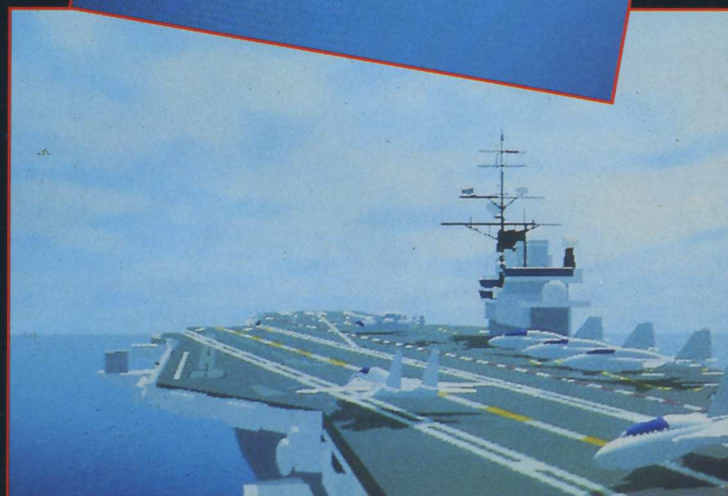


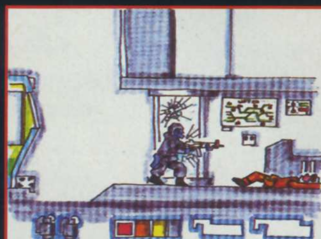
ANE

Derek Dela Fuente

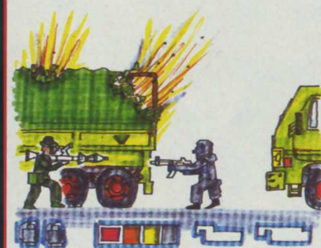
IE SOCIETE

de façon fractale. Tous les ordres que vous désirez faire exécuter seront transmis par l'intermédiaire de menus, Fleet Commander étant un jeu stratégique avant tout.







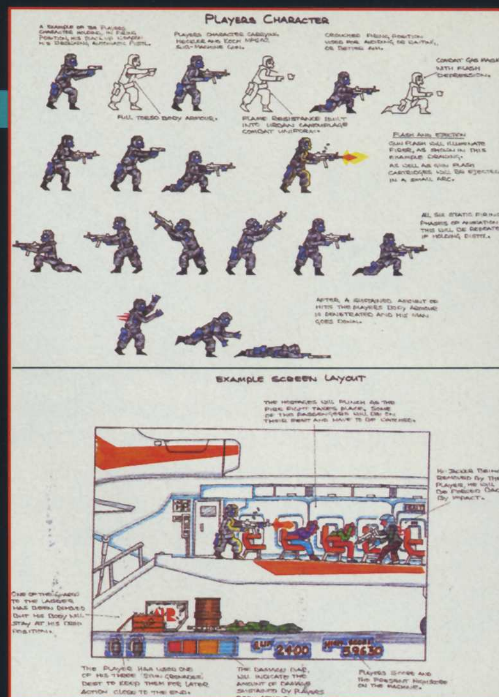




Toutes vos actions seront matérialisées par l'ordinateur avec de longues séquences d'animations. Tout se passe en temps réel et les scénarii sans fin du jeu assurent de longs moments de plaisir.

Deux autres jeux disposant de story-boards très détaillés se préparent, Arcane tient beaucoup à cette approche du développement. L'un a pour thème une prise d'otages qui utilisera aussi des techniques de Ray-Tracing très sophistiquées; l'autre reprendra les lignes principales d'un scénario à la Space Hulk avec des Robots énormes. Comme vous pouvez le constater sur les story-boards accompagnant ces previews, le scénario complet du jeu est décrit en détail sur plus de 20 pages. Le graphiste et le programmeur qui se chargeront du projet se tiendront rigoureusement à toutes ces indications. K. Williams ne s'est pas contenté de dessiner des personnages et des lieux, mais il a aussi donné de longues indications pour aider le programmeur à comprendre l'histoire. Même les positions et les actions du personnage son dessinées avant d'être attaquées sur ordinateur.

Le souci du détail est l'une des occupations principales des programmeurs d'Arcane qui pensent qu'un scénario,



un story-board mal étudié avant le développement pur du jeu, ne peut donner que de mauvais résultats. Avec leurs scénarii détaillés, les gens d'Arcane peuvent décrocher des contrats auprès des maisons d'édition avant même le début de la programmation. Actuellement, Tony Smith, programmeur de Blood Money et de Menace, négocie avec Arcane pour travailler sur l'un de ces deux projets.

PROJET COURSE AUTO

Les programmeurs d'Arcane pensent que le public n'a pas encore ressenti tout ce qu'il est possible dans un jeu de courses de véhicules. Le but est d'aller encore plus vite, beaucoup plus vite, et de faire ressentir les impacts et les chocs de la course au joueur. Une expérience exaltante et unique.

PROJET FOOTBALL



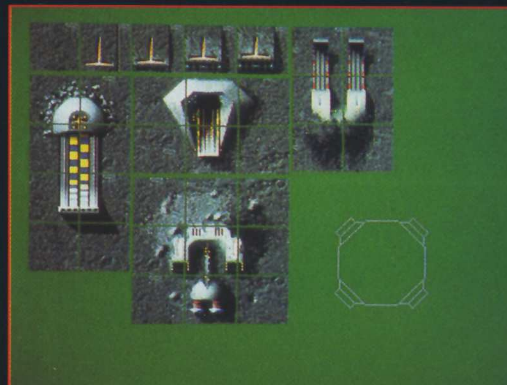
Une vue d'au-dessus est adoptée pour ce jeu qui est prévu pour la plupart des machines ainsi que pour le Mega CD de Sega. Dans la majorité des jeux de foot, quand un joueur tombe, il se relève tout de suite. Là, il mettra du temps à se relever, vous verrez toutes les étapes d'animation et l'action s'arrêtera. La séquence d'introduction foncera en zoom au milieu du terrain et suivra une action en cours. Avant cela, pour entrer complètement dans l'ambiance, vous admirerez une vue panoramique de la ville et verrez les gens se diriger vers le stade. Le réalisme sera encore poussé par les phases intermédiaires et vous emmènera dans les coulisses et dans les vestiaires de la rencontre. Ce jeu sortira sur Amiga, Amiga 1200, Megadrive, et toutes ces versions utiliseront les pleines capacités des bécanes. Certaines versions avec des effets de zoom, d'autres avec du Ray Tracing.

PROJET SHOOT-EM-UP

Prévu sur de nombreux formats également, ce shoot-em-up risque de pulvériser la concurrence. Aucun autre jeu du genre n'a proposé des graphismes et des animations en Ray tracing. Les vaisseaux avanceront en zoomant à travers des canyons, lâchant des tonnes de bombes sur les installations terrestres. Le système de contrôle sera, lui aussi, original; plus vous pousserez le joystick en avant, plus votre vaisseau ira vite.

Un beat-em-up anti-Aliens vous sera présenté le mois prochain, avec de nombreuses photos.
Pour parler un peu du passé, Arcane a programmé Darkmere pour Core Design, a converti les graphismes de Syndicate sur Amiga pour Bullfrog (voir En chantier dans







ce numéro et dans le numéro précédent), et est responsable des graphismes de Space Hulk pour Electronic Arts, pour ne citer que quelques jeux récents.

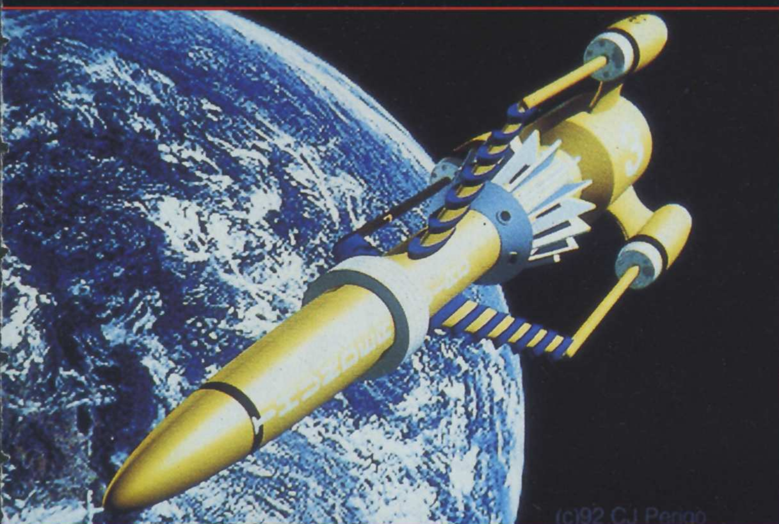
Tout ce que j'ai pu voir chez Arcane m'a beaucoup impressionné, il ne reste plus qu'à attendre patiemment.





Un beat-em up où le joueur cassera de l'Alien comme jamais, est en cours de préparation.

Image sur ordinateur réalisée par les graphistes d'Arcane. Magnifique, non? On aimerait voir des jeux avec de tels vaisseaux.







Le plus grand chasseur de licences de la planète vient encore de signer un gros coup. Après avoir obtenu la licence de Jurassic Park, le prochain film de Spielberg (voir news), Ocean vient de signer un partenariat avec l'Olympique de Marseille.
Bien entendu, le soft résultat de cette association sera un jeu de foot, pas un jeu de réflexion mettant Jean-Pierre Papin en scène, ni un simulateur de compte en banque de Bernard Tapie.
Le soft n'a pas été développé par Ocean, mais par une autre boîte, Audiogenic. La licence avec l'O.M. ayant été

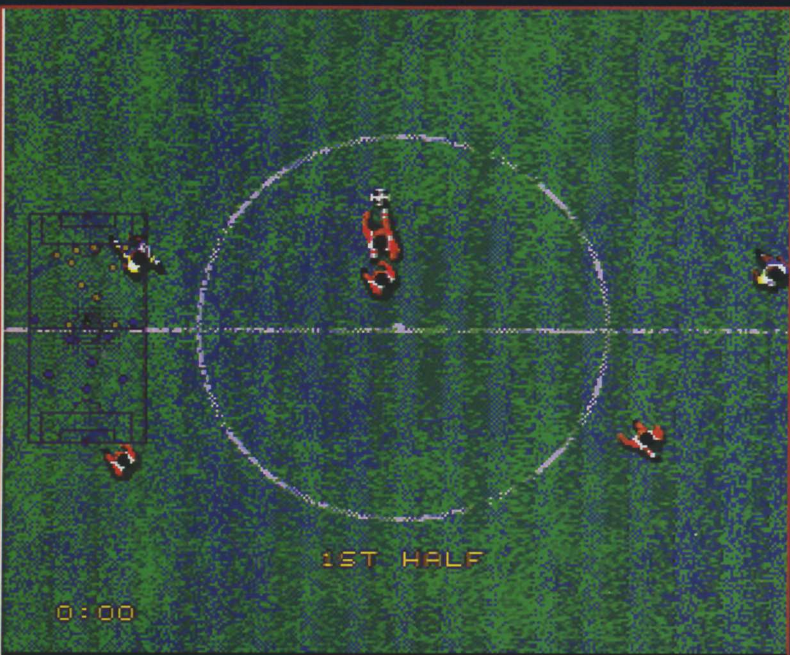


Admirez le terrain, il est beau non? Avec les traces partout, les joueurs qui courent dans tous les sens, les gardiens qui plongent; on s'y croirait presque.

O.M. SUPER

SEB.

signée après, la preview que vous observez dans ces pages ne présente donc aucune trace de l'équipe Marseillaise. Le soft sera donc modifié d'ici la sortie de la version finale, mi-avril, et mettra en scène tous les joueurs de l'O.M., avec des digits de partout. Vous pourrez participer au championnat de France et à la coupe d'Europe.
Le terrain est vu d'au-dessus, comme souvent dans les jeux de ce type, avec un effort poussé sur la texture du





L'option la plus originale du jeu concerne les tactiques que vous pouvez régler entièrement et très aisément. De plus, il est possible de les sauvegarder sur disquette, histoire de s'en faire un petit stock.

terrain. Les traces de piétinements, les effets de boue, tout y est. Il est d'ailleurs possible de choisir la qualité du terrain, sec, lourd, glissant. De nombreuses options accompagnent le soft, des possibilités de ralentis, d'avance image par image. Les conditions climatiques intégrées dans O.M. Super Football tiennent compte du vent et de la direction de son souffle.
Pour satisfaire tous les joueurs, quel que soit leur force, 10 niveaux différents sont présents, l'intelligence de l'ordinateur dépendant de l'indice. Il est, bien sûr, possible de jouer à deux, l'un contre l'autre.
Une des options les plus intéressantes du jeu permet de régler les tactiques qu'adopteront vos joueurs en cours de match. Mais attention, pas une vague tactique où vous



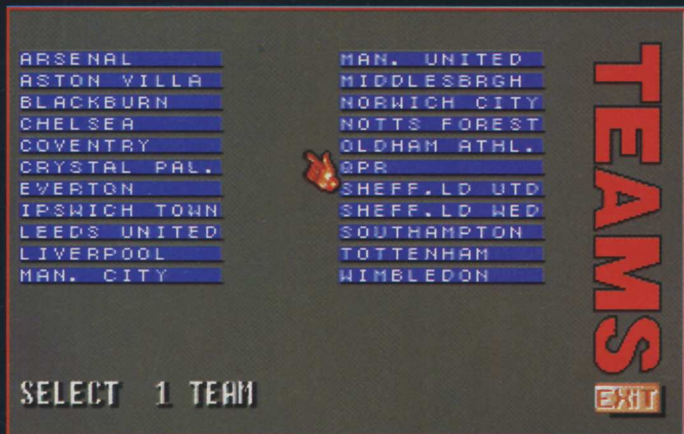


Ah, l'équipe de l'Olympique de Marseille...Que de bonheur quand elle entre sur le terrain. Quand ces hommes courent en tous sens, si agiles sur leurs crampons, si beaux dans leurs shorts. Libellules sportives, ils semblent voler pour se saisir du glissant et très convoité ballon qu'il faudra mettre au fond des filets.



FOOTBALL

Si vous décidez de vous lancer dans un match amical, par exemple, passez par ce menu pour choisir l'équipe que vous allez affronter. Pour l'instant, ces équipes sont anglaises, mais dans la version finale, les clubs français seront intégrés



Les sprites des joueurs sont assez détaillés, avec tout plein de couleurs un peu partout, respectant les véritables maillots des joueurs professionnels.



Un jeu de foot ne serait pas un jeu de foot s'il n'y avait pas de Penalty. Pour les actions spéciales de ce type, l'ordinateur affiche un petit texte en bas de l'écran, tout près du nom du joueur.

choisissez juste la formation de l'équipe, mais carrément les zones d'action des joueurs ainsi que leurs positions. Intéressant pour expérimenter des formations et des tactiques originales.

O.M. Super Football sortira pratiquement en même temps que Goal, chez Virgin, alias Kick Off 3. Jetez un coup d'œil à l'interview qui se trouve dans ce numéro, vous pourrez constater que les spécifications annoncées promettent un duel de grande qualité avec le soft d'Ocean. Quel produit sera le plus intéressant? Patience, nous verrons bien.

O.M.SUPER FOOTBALL
SORTIE PREVUE : AVRIL

EDITEUR : OCEAN
STANDARDS: PC - ST - AMIGA
PHOTOS : AMIGA


La présentation est ce qui se fait de mieux en la matière

Les nouveautés arrivent de plus en plus nombreuses pour le nouveau standard de Philips. La dernière en date se nomme "Zombie Dinos from planet Zeltoid". Derrière ce nom barbare, se cache un soft éducatif abordant le thème de la préhistoire et, plus particulièrement, le monde fasci-

ZOMBIE DINOS FROM PLANET ZELTOID

LORD CASQUE BRONTAUSORUS


Lorsque vous désirez obtenir de plus amples renseignements sur tel ou tel dinosaure, celui-ci s'affiche en plein écran en effectuant une rotation sur lui-même pixel par pixel. Grandiose!

nant des Dinosaures. Dexter, sorte de dinosaure des temps modernes, perd le contrôle de son appareil et se retrouve au milieu de l'ère secondaire, échoué sur la planète du professeur Harry. Mais ce professeur n'est pas très pacifique et vous devez délivrer les dinosaures sans cesse menacés par ce savant fou. Le jeu se présente sous la forme de question/réponse. Après avoir repéré un saurien, vous devrez l'identifier pour pouvoir le sauver. Mais rares sont ceux d'entre vous qui connaissent parfaitement les différents spécimen datant de cette lointaine époque (un paquet de millions d'années pour être précis... hum!) Pour réviser vos leçons, une charmante demoiselle s'occupe de vous et vos lacunes seront rapidement comblées. L'animation de Dexter est à tomber par terre et vous aurez droit à de fanstastiques gros plans sur les énormes monstres préhistoriques. C'est vraiment superbe et, qui plus est, extrèmement instructif. Ce jeu, en cours de traduction, s'adresse à un public très large et la présentantation géniale risque d'en faire rapidement un hit! Sortie courant mai.

L'infâme professeur Harry tente, par tous les moyens, de capturer ces malheureux sauriens. Ne le laissez pas faire!

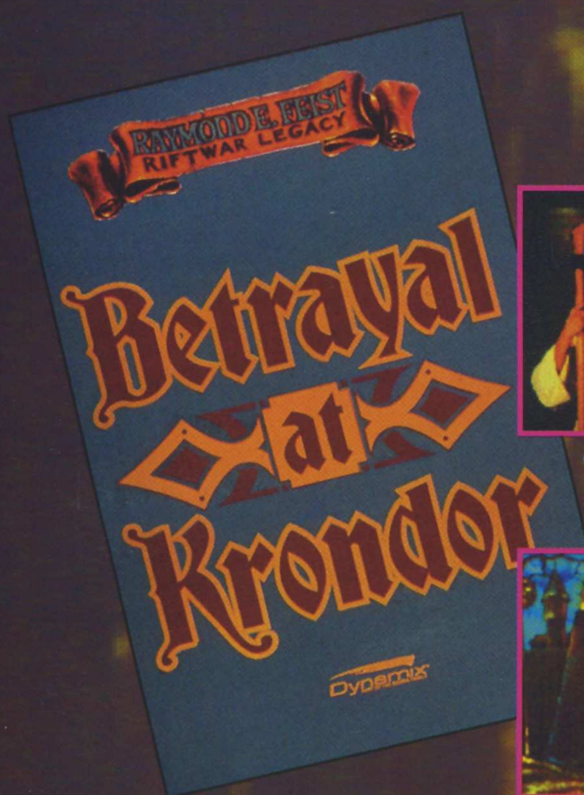




L'écran principal du jeu se divise en deux parties. Sur la moitié droite, se trouvent les icônes permettant d'afficher la carte, d'obtenir de nouveaux indices... Le résultat de vos recherches s'affiche sur l'autre moitié. Tout ceci est merveilleusement animé.

ZOMBIE DINOS FROM PLANET ZELTOID	EDITEUR :
SORTIE PREVUE : AVRIL 1993	PHILIPS
	STANDARD :
	CDI
	PHOTOS : CDI

Un jeu de rôles fantastique inspiré de la série à succès Riftwar De Raymond E. Feist




Chacune de vos décisions façonne et forge la destinée de votre héros


Une large éventail d'intrigues secondaires, de mini-aventures et de conclusions variées


Une animation fluide et réaliste qui optimisera les capacités de votre PC


Des graphismes hors par grâce à l'utilisation d'une technologie avancée

Des mystères déconcertants vous attendent

Apràs Aces of the Pacific qui a connu un immense succès, Dynamix vous présente maintenant "The Betrayal of Krondor".

Découvrez le monde de Midkemia en endossant des rôles toujours differénts. Démélez les fils de mystérieuses intrigues et participez à plusieurs mini-aventures en découvrant le plus complete de tous les jeux de rôles fantastiques.

Grâce à l'utilisation de la technologie de Dynamix, l'animation de Betrayal at Krondor est fluide et réaliste et les affrontements véridiques.

Vous pourrez emprunter de multiples voies, ce qui introduira une grande diversité dans le deroulement de l'histore et dans sa conclusion; vos personnages lutteront contre de démons d'une autre âge à coup de mauvais sorts et d'armes diverses.

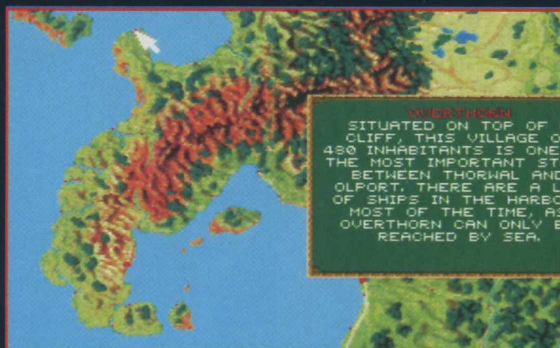
Excellence in Adventure Gaming.



Pour plus d'information, appellez:
(0044) 734-303171

BLADE OF
REALMS O

■Attic Software est une petite compagnie allemande spécialisée dans le développement de jeux de rôles. Le premier volet de cette aventure épique s'est vendu dans le pays de Goethe à plus de 25.000 exemplaires, ce qui représente un succès considérable. Il n'est donc pas étonnant de voir apparaître dans ces pages une deuxième mouture de ce soft. Mais, cette fois-ci, afin de s'assurer un retentissement à l'échelle internationale, Attic Software a prévu de traduire Realms of Arkania en plusieurs langues (dont le français, œuf corse) et s'est adjoint les services d'US Gold pour sa distribution. Attention, Blades of Destiny II n'est pas un soft révolutionnaire sur le plan technique. Si vos achats de logiciels sont motivés par une débauche de couleurs, des scrollings supersoniques ou de très nombreux sprites animés simultanément, il y a fort peu de chances que ce JDR ne vienne alléger votre porte-monnaie (n'est pas Origin qui veut). Ici, il est surtout question de réalisme (notion curieuse, d'ailleurs, dans un univers où règnent magie et autres créatures mythiques). Mais alors là, même le plus maniaque des puristes de Donjons et Dragons y trouvera son compte. Je vous livre en vrac quelques-unes des caractéristiques principales du soft : générateur de personnages, chacun ayant plus de 100 (!) domaines de compétences (du genre adresse, charisme, connaissances médicales, mais aussi des attributs "négatifs" tels que la cupidité, la superstition ou autres phobies diverses), 240 armes et armures différentes (!!), au moins 200 sortilèges, maléfices, rituels et prières (!!!), jusqu'à six équipes de héros indépendantes agissant simultanément (!!!!), et d'innombrables habitants PNJ avec qui converser ou se battre. Le système de déplace-



Il est possible d'obtenir ainsi sur chacune des agglomérations de BOD2 un résumé complet de ses situation géographique, densité de population et voies d'accès.

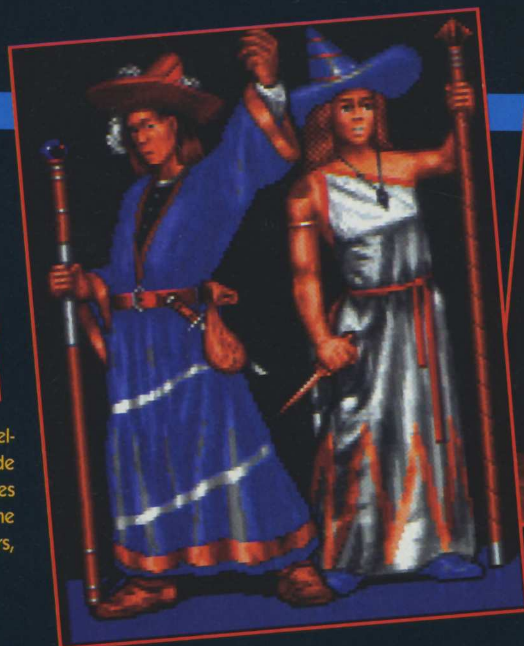


Voici ce que l'on peut appeler une mêlée générale. À noter qu'il est possible de séparer le groupe en plusieurs équipes, afin de faire battre en retraite les plus faibles de vos personnages.



Certains écrans intermédiaires sont superbes. Ils ont été peints tout d'abord, puis digitalisés, et enfin retouchés.







Vous êtes naturellement amené à rencontrer au cours de vos voyages de nombreux personnages. Il arrive même de tomber sur ces proches cousins de Calor. Bien que dépassant la sus-nommée d'une bonne tête, ces nains sont beaucoup moins redoutables qu'elle (d'ailleurs, rien que d'écrire cela, je tremble déjà à la pensée des représailles).

DESTINY II
F ARKANIA

DEREK DE LA FUENTE

ment est assez original, puisqu'il permet à vos aventuriers de choisir sur la carte la route à emprunter pour arriver à la destination choisie. Toutefois, prenez gare car BOD2 gère les saisons, et certaines conditions climatiques peuvent rendre un chemin impraticable ! La traversée des fleuves et lacs s'effectue grâce à la location de divers bateaux, plus ou moins performants et chers. Quand je vous aurai dit qu'il y a plus de 70 villes, villages et châteaux à explorer (voilà, c'est fait). Passons rapidement sur le scénario, d'une banalité affligeante, où il est question de hordes de créatures démoniaques envahissant une contrée autrefois paisible, et d'items magiques à retrouver afin de vaincre la malédiction. La réalisation de ce logiciel a demandé plus d'un an de travail à une équipe de 20 personnes ! Et pas un seul scénariste digne de ce nom dans le lot ! Cela étant dit, soyons justes, en dehors de ce défaut, le logiciel possède de nombreux atouts, et à ma connaissance, jamais un JDR sur micro n'avait simulé avec une telle perfection ses alter-égos de plateaux. En bref, si vous avez toujours été déçus par les adaptations sur micros de ces jeux, voici enfin un logiciel qui se montrera à la hauteur de vos espoirs. ■

Un peu de bourrinage intensif ne fait pas de mal parfois. Ici, enfoncer cette cloison vous permettra d'accéder un peu plus loin à ce coffre regorgeant de richesses.



BLADE OF DESTINY II	
SORTIE PREVUE : MAI 1993	EDITEUR : US GOLD
	STANDARDS: PC / AMIGA
	PHOTOS : PC

Depuis quelques années, on assiste à une spectaculaire percée des ordinateurs PC & compatibles dans le domaine de l'informatique ludique. Les logiciels tels que les jeux d'aventure, de rôle, ou les simulateurs de vol, qui sont justement le domaine de prédilection des PC, ont bénéficié de cette dynamique. Editeur incontournable sur le plan des softs d'aventures (avec des réalisations telles que Willy Beamish), Dynamix s'attaque maintenant au RPG (Role-Playing Game) avec Betrayal at Krondor. Bien que celui-ci comporte tous les ingrédients traditionnels du genre (magie omniprésente, combat à l'arme blanche, résolution d'énigme), il bébéficie de quelques originalités. Tout d'abord, il ne s'agit pas, ici, d'une vaste



...Gorath was leaping forward, his chains writhing between his wrists like furious metallic vipers.

BETRAY
AT KRO

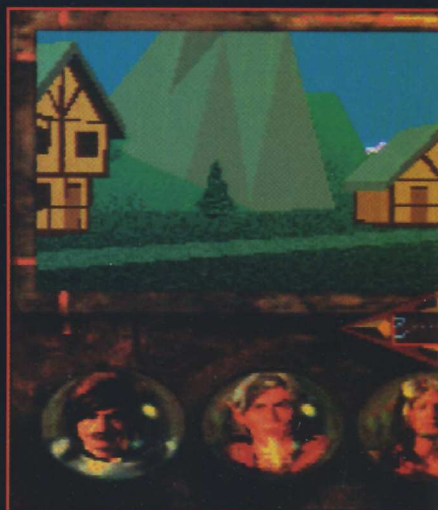
La présentation de Betrayal at Krondor est entièrement constituée d'images digitalisées animées, d'excellente qualité. Devant vos yeux horrifiés, se déroule l'assassinat qui est le point de départ du scénario. Le genre de séquence qui met le joueur dans l'ambiance, d'entrée.



Gorath seized the assassin.
"Be glad I am in a forgiving mood, Haseth," Gorath hissed, crushing his opponent's windpipe in his grasp. "The goddess of death will treat you with more mercy!"



quête mais bien de 9 mini-aventures, présentées comme les chapitres d'un roman. Rien d'étonnant à cela puisque ce soft est l'adaptation micro d'un best-seller littéraire américain de Raymond E. Feist, "Riftware". Chacun de ces chapitres doit être parcouru avec succès afin de passer au suivant. Tout commence par une introduction (étonnant, non?) qui a pour but de vous plonger dans l'ambiance de l'univers de Midkemia. Votre équipe se compose de trois personnages, avec leurs caractère et attributs distincts. Vous contrôlez ces personnages à la souris, au moyen d'icônes situées au bas de l'écran, et vous dirigez en cliquant sur les six directions d'un compas. Parfois, lorsque la situation s'y prête, vous voyez apparaître de nouvelles icônes élargissant votre champ d'actions. La fenêtre principale, qui occupe les deux tiers de l'écran, vous permet de visualiser les lieux traversés au cours de vos péri-





Les impacts de coups ainsi que les points de vie qu'ils ôtent, s'affichent clairement au cours des affrontements. Surveillez attentivement l'issue des combats et n'hésitez pas à prendre la fuite si cela semble se compromettre pour vous; mieux vaut être un couard en vie qu'un héros mort.

Les déplacements de votre groupe sont en vue "subjective", au travers des yeux de vos héros. Sur un PC puissant (486), l'animation des objets est d'une grande rapidité, ce qui est une performance vu la complexité des objets en mouvement.

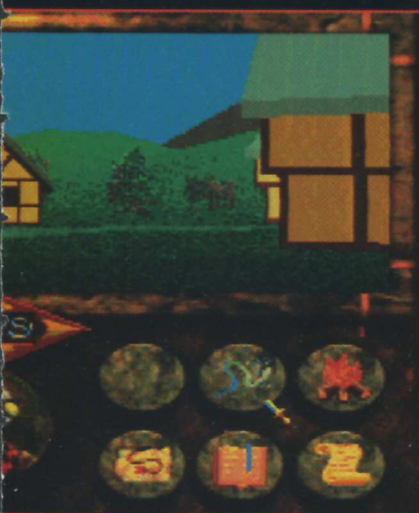


AL ONDOR

Derek Dela Fuente



grinations. Celle-ci présente des graphismes alliant les dessins bitmaps et vectoriels, ce qui constitue une première pour une aventure Dynamix. Bien souvent, les rencontres que vous faites dégénèrent rapidement en combats et, ceux-ci étant gérés en temps réel, il faut vous tenir constamment sur le qui-vive afin de réagir prestement à toute aggression. Une fois les adversaires hors de combat, ils ne disparaissent pas dans les airs comme cela est trop souvent le cas, mais s'écroulent au sol. N'hésitez pas à détrousser les dé-funts gisant à terre, car bien que peu reluisante, cette fouille peut s'avérer très utile. C'est de cette manière que vous



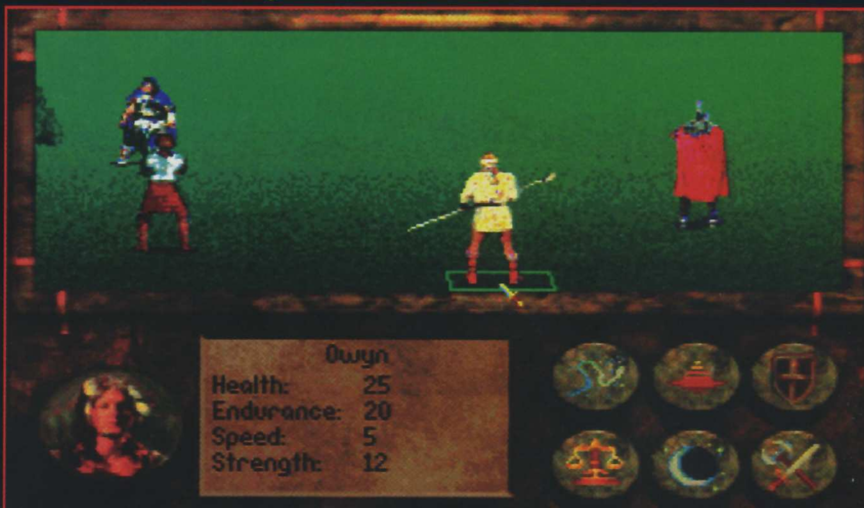


A tout moment, vous pouvez appeler, d'un click de souris, cette superbe carte des lieux. Comme vous pouvez le constater, vous serez amené à traverser, au fil du jeu, de nombreux paysages. Cette vue aérienne vous permet de situer les environs immédiats. Il est, de plus, possible de se déplacer directement depuis cet écran et repérer un village proche (particulièrement utile lorsque vos aventuriers sont épuisés et n'aspirent plus qu'au sommeil).

BETRAYAL AT KRONDOR (suite)

pouvez vous procurer, à moindre frais, armes, nourriture et autres clefs. Si vous avez été blessé durant l'affrontement, il est temps de songer à établir un campement afin de reprendre vos forces. Plus vous êtes touché et plus il vous faut vous reposer. Afin d'éviter de fastidieuses attentes dans le cas de blessures extrêmes, une option permet d'accélérer l'écoulement du temps pendant la durée de votre sieste. Betrayal at Krondor vous fait beaucoup voyager; vous avez ainsi l'occasion d'admirer de nombreux paysages. Vous traversez de nombreux villages, mais également de vertes campagnes, collines et même des canyons. Dépaysement assuré! Attention aux forêts où il est très facile de s'égarer, un peu de cartographie devrait vous éviter ces désagréments. Betrayal at Krondor est un jeu manifestement conçu pour toucher le grand public. En effet, comparé aux dernières productions du genre, il fait preuve d'une grande simplicité d'emploi. Si vous souhaitez vous initier en douceur aux jeux de rôles, ce soft semble représenter un bon choix. ■

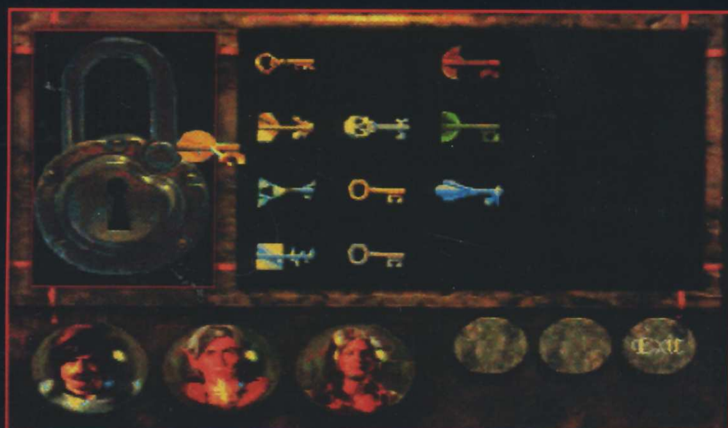
Si votre chemin croise celui de quelque malandrin animé de mauvaises intentions à votre égard, le logiciel change de point de vue afin d'afficher les belligérants. Vous pouvez alors déplacer vos guerriers et tenter d'encercler l'adversaire.











Le crochetage de serrures est un aspect très développé dans Betrayal at Krondor. Si vous décidez de fracturer une porte, un screen d'inventaire s'ouvre automatiquement. Vous puisez alors parmi vos passe-partout afin de tenter d'ouvrir la voie à vos camarades. Cependant, vos chances de réussite reposent également sur l'habileté du voleur du groupe.

BETRAYAL AT KRONDOR
SORTIE PREVUE : FEVRIER 93

EDITEUR : DYNAMIX-SIERRA
STANDARDS : PC
PHOTOS : PC

JESSICO



"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

COMPILATIONS

	ST	PC	AMIG
ACTION SPORT	272	292	272
SuperSki 2 + Tennis Advantage + GP 500 + KillerBall			
SPORT MASTER		342	292
PGA Tournament Golf + Tennis Advantage + Euro Club Soccer + Indy 500			
MEGA MIX			292
Agony + Leander + Ork			
PSYCHO'S SOCCER	272	292	272
Intern.soccer chal. + Kick off 2 + Manchester u. + World championship soccer			
COMPIL DES RECORDS		299	299
Croisiere cadavre + Lotus 2 + Heroquest			
SPORT BEST 2	269	299	269
Tennis cup + Crazy car 2 + Kick off 2			
PREMIUM	269	299	269
Baby jo + Panza kick boxing + Tennis cup			
RAVING MAD	192		192
Robocod + Megatwins + Rodlands			
MAGIC WORLD	252		252
Storm master + Dragon Breath + Crystal Arborea			
DREAM TEAM	225	275	225
W.W.F + THE SIMPSONS + TERMINATOR 2			
FANTASTIC WORLDS	359	399	359
Megalomania + Populus + Wonderland + Pirates + Realms (**PC pas de Megalomania**)			
VROOM+GREATCOURT2	229		229
PODIUM	299	329	299
Disk + Paragliding + Panza + GP 500 II			
SUPER FIGHTER	252	292	252
FINAL FIGHT + WWF + PITFIGHTER			
STRATEGY MASTER	329	349	329
Deuteros+Hunter(PC Cohort+Merchant colony) +Spirit of excalibur+Chess player+Populus			
FUN RADIO 3	369	399	369
Battle of Britain+Monkey island 1+ Indiana Jones 3 + Battle 1942			
HEAD TO HEAD			342
MIG 29 Superfulcrum + F19 Sealthfighter			
SUPER HEROS			299
Baby jo+ Prince of persia + Aigle d'or			
COMBAT CLASSIC		342	292
F15 strike eagle 2+688 sub attack+Team yanke			
ESPANA 92 THE GAMES	299	349	299
FUN RADIO 2	309	309	309
Tournament golf+ Great court 2 + Speedball 2 Kick off 2 + Grand prix 500 cc 2			
PLANETE AVENTURE 2	349	349	349
Monkey Island + Populus + Loom + Explora 3			
CLASSIC COLLECTION	259	299	259
Gremlins 2 + Barbarian 2 + Colossus Chess + World champion soccer			
FUTURE DREAMS	342		342
Midwinter + Starblade + Madshow + Metal mast			
SKYROCK	292	342	292
F29 Retaliator+Toki+Populus+GP500 N°2			
LC WAIKIKI	342	342	342
Prehistorik +Fighter Bomber +R type 2 + Blues Brothers			
BITMAPS 1	259	305	259
Xenon + Cadaver + Speedball 2			
NRJ 4	292	292	292
Swap + Barbarian 2 + Prince of persia Team suzuki + Tennis cup			
SIMULATION TOP	295	295	295
Panza Kick + Prince de Perse + Targhan			
MAITRES AVENTURES	349		349
Maupiti island+Voyageurs du temps+OP.stealth			
SUPERSTARS SPORT	299		299
F29 +Hard drivin +Stunt car+Battle command			
3D SUPERSTARS	299		299
F29 +Hard drivin+Stuncar+Battle command			
LES STARS	289		289
Skweek+Builderland+Bumpy+Superskweek			
AVENTURES EXTRA.	292	292	292
Zac mc cracken + Iron lord Rocket ranger + Manoir morteville			
AIR COMBAT ACES	329	349	329
Falcon + Gunship + Bomber			
AIR SEA SUPREMACY	289	329	289
Silent service +Carrier command P 47 +F15(ST)+ Wings (Amiga)			
10 GREATS GAMES	339	339	339
Ferrari f1 +Rick dangerous + Tintin+ Pic'n pile +Night hunter + Superski+ Carrier command+ Chigago 90 +Pro tennis tour + Xenon 2			
CAPCOM COLLECTION	269		269
Strider 1&2 +Un squadron +Duel +Forgotten world +Ghouls'n ghosts+ Dinasty + Led storm			
PLANETE AVENTURE 1	299	299	299
Indiana jones+Maniac mans. Explora 2+Portes du temps			
LES BATTANTS 2	289	289	289
Rick Dangerous 1 & 2 +Satan + Double Dragon + Licence to Kill			
NRJ 3	299	299	299
F16 + Double Dragon 2 + Italy 90 + Welltris + Turbo Outrun			
KARATE ACES	299	299	299
Double Dragon 1 & 2 + Last Ninja 2 + Saboteur 2(PC) + Oriental Games(ST+AG)			

LOGICIELS JEUX

	ST	PC	AMIG
3D CONST. KIT 2	492	492	492
A-TRAIN		392	292
AIRBUS A320	292	342	292
AIR FORCE COMMAND.	315		362
AIR SUPPORT	252		252
AIR WARRIOR	342	342	342
ALONE IN THE DARK		452	
AMBRESTAR	292		292
APOCALYPSE	252		252
ASHES OF EMPIRE	342	392	342
ARMOUR GUEDDON 2	272	342	272
ATAC	342	392	342
B17 FLYING Fortress	342	392	342
BAT 2	342	392	342
BATTLE ISLE	329	349	329
BATTLETOADS	262	262	262
BEST OF BEST	252	272	252
BILLARD AMERICAIN	292		292
BIRDS OF PREY	342	392	342
BUCK ROGER'S 2	305	305	305
BUNNY BRICKS	229	229	229
CAMPAIGN	342	392	342
CAESAR	315	365	315
CELTICS LEGEND	292	342	292
CHAOS ENGINE	252		252
CHUCK ROCK 2	252		252
CIVILIZATION VF	342	342	342
CONQUEST LONGBOW		292	342
COOL WORLD	252	292	252
CRAZY CARS 3	252	292	252
CRUSADER DARK Savant		392	392
CURSE OF ENCHANTIA	342	342	342
CYTRON	272		272
CYBERSPACE	292	342	292
D-DAY	362		362
DARKLANDS		392	
DARKMERE	305	392	305
DIPLOMACY	192	242	192
DOODLE BUG	225	225	
DOMINIUM	292	325	292
DRAGON'S LAIR 3	342	392	342
DUNE 2		372	325
Dungeon MAST.+ Chaos	252		252
DYNABLASTER	292	342	292
ELITE 2		342	342
ENTITY	292	292	292
EPIC	252	292	252
ETERNAM		342	
EUROPE AVENTURE	342	342	342
EYE OF THE STORM	292	342	292
F14	292		
F15 STRIKE EAGLE 3		492	
FABLES AND FRIENDS		319	272
FALCON 3.0		442	
FALCON 3.0 MISSION		242	
FERN GULLY		192	192
FIRE AND ICE	225		225
FLASHBACK		292	292
GLOBAL EFFECT	342	392	342
GOBLIINS 2	292	342	292
GUNSHIP 2000	342	392	342
HARRIER	342	392	342
HAND OF ST JAMES	315	315	315
INCA		392	
INDY IV ACTION	252	305	252
JOE ET MAC	252	292	252
KGB		352	305
KNIGHTS OF LEGEND	305		305
KNIGHTS OF THE SKY	342	405	342
L'ARME FATALE	252		252
LEEDS UNITED	252	292	252
LEGACY NECROMAN.	305	352	305
LEGEND OF KYRANDIA		352	305
LEGEND OF VALOUR	372	392	372
LEMMINGS 2		392	292
LEMMINGS TWIN PACK	292	292	292
LIVERPOOL F.C	252	315	252
LOTUS 3	252		252
MAC DONALD'S LAND	225	225	225
MAGIC BOY	252	252	252
MAGIC WORLDS	252		252
MATCH OF THE DAY	252		252
MICROPROSE GOLF	299	442	299
MICROPROSEgrand prix	342	442	342
MIGHT AND MAGIC 3		405	399
MONKEY ISLAND 2	392	392	392
NICKY BOOM	299		299
NIGEL MANSELL	292	342	292
NO GREATER GLORY		342	342
PALADIN 2	292		292
PILOTS IN PARADISE	305		305
PINBALL FANTASIES		242	
PERFECT GENERAL		392	342
PERFECT GENERAL DATA D.		192	192
POPULUS 2 +	325		325
PREMIER MANAGER	252	292	252
PREMIERE	272		272
PROPHECY	292	292	292
PUGGSY			342
PUTTY	252		252
RAMPART	252	292	252
RAGNAROK	342	392	342
REACH for the SKIES	342	352	342
REX NEBULAR		442	
RISKY WOODS		315	272
ROBOSPORTS		342	292
ROME		372	312
ROOKIES		252	252
RUGBY 2	272	292	272
SABRE TEAM	252	342	252
SENSIBLE SOCCER 93	225		225
SHADOWLANDS	252	292	252
SHADOWS of the Comet		392	
SHADOWORLDS	252	342	252
SHORTGREY	292		292
SIM CITY DELUXE		342	342
SIZZLERS 3 FOR 2	195	195	195
SPACE GUN	252		252
SPECIAL FORCES	342	392	342
SPOT	192	242	192
STORMBALL	252	305	252
STRATEGIE	319	342	319
STREETFIGHTER II	242	292	242
STRIKE COMMANDER		392	
STRIP POKER GIRL			252
SUPER SPORT CHALL	292		292
SUPER TETRIS	342		342
SUZUKI GP 2	252	292	252
THE ADDAMS FAMILY2	252	292	252
THE HUMANS	292	292	292
THE MANAGER	252	305	252
THE SEIGE		292	
TINY SKWEEK'S	269	299	269
TRANSARTICA	292	292	292
TRODLLERS	252		252
TWILIGHT 2000	342	392	342
TURBO CHARGE	272		272
UGH	252		252
UNIVERSAL Monsters	252	292	252
UTOPIA TWIN PACK	342		342
VROOM	252		252
VROOM DATA DISK	149		149
WARZONE	252		252
WAXWORKS		342	342
WEEN PROPHECY	292	342	292
WIZKID	252	292	252
W.L.F	242	292	242
WOLFCHILD	289		289
WORDTRIS	292	342	292
W.W.F 2	252	292	252
ZOOL	252	292	252

PC

ASTRODOMUS(astrologie)	342
CIEL COMPTABILITE	975
CIEL COMPTA LIBERALE	985
CIEL PAIE	990
CIEL IMMOBILISATIONS	960
CIEL GESTION Commerciale	980
CIEL GESTION Associations	965
CIEL Rapproch. Bancaire	955
TASWORD PC	550
TASPRINT PC	450
TAS-SIGN PC	450
MASTERFILE V.3.0	890
MASTERFILE + TASWORD	1290
PC GLOBE 5.0	590
PC CORPS HUMAIN	549
PC UNIVERS	549
SOUNDBLASTER 2.0	950
SOUNDBLASTER PRO	1475
SoundBLaster PRO+Kit midi	1675
VIDEOBLASTER	2975
THUNDERBOARD	790
AUDIOPORT	1875
PRO AUDIO SPECTRUM +	1875
PRO AUDIO SPECTRUM 16	2475

BUDGET ST / PC / AMIGA

ALIEN BREAD 92	119
ACTION FIGHTER	99
ARKANOID 2	99
BARD'S TALE 3	109
CALIFORNIA GAMES	99
CRAZY CARS 2	99
F16 COMBAT PILOT	99
FALCON	159
FALCON M.D COUNTERS	99
FALCON M.D FIREFIGHT	99
FIRE AND FORGET 2	99
FLIGHT OF INTRUDER	159
FLOOD	109
GAUNTLET 2	99
GREMLINS 2	99
JAMES POND	99
JANGHIR KHAN SQUASH	99
MANCHESTER UNITED	99
MICROPROSE SOCCER	99
MOONWALKER	99
PRO TENNIS TOUR	99
PUZZNIC	99
ROBOCOP	99
SEUCK	99
STREET FIGHTER	99
SUPER CARS 2	99
SUPER MONACO G.P	99
SWITCHBLADE 2	99
TOYOTA CELICA	99
TURRICAN 2	99
ULTIMATE GOLF	129

ORDINATEUR A600
2,175 F

ORDINATEUR A1200
3,775 F

JOYSTICKS

COMPETITION PRO	139
PRO 5000	139
QUICKJOY 2 TURBO	99
QUICKJOY 3 Supercharger	99
QUICKJOY 5 SUPERBOARD	169
QUICKJOY VI JETFIGHTER	125
QUICKJOY TOPSTAR	289
QUICKJOY Turbo Pedale	279
QUICKJOY Megastar Junior	199
QUICKJOY MEGASTAR	329
QUICKJOY SUPERSTAR	179
KONIX SPEEDKING	109
KONIX SPEEDKING Autofire	129
KONIX THE NAVIGATOR	149
QUICKSHOT APACHE 1	89
QUICKSHOT MAVERICK 1	169
QUICKSHOT PYTHON 1	119
ASCII PAD Super NINTENDO	229

AMIGA

ARENA 2000	129
AMOS FRANÇAIS	459
AMOS COMPILER	299
AMOS 3D	349
EASY AMOS	429
AMOS PRO 1.1	690
EXCELLENCE 3.0	590
COMPTE CHEQUE	290
Copieur SynchroExpress 500	395
Copieur SynchroExpress2000	450
DELUXE PAINT IV v4.0	695
DEMO MAKER 1MB	395
DEVPAC 3.0	725
DISCOSCOPIE PRO 3.0	390
FAMILICOMPTE	325
GFA BASIC+ Interpréteur	490
COMPILATEUR GFA BASIC	395
KINDWORDS 3.0	490
MAXIPLAN PLUS 4.0 FR.	490
MULTIPAINT AMIGA	149
MULTIMEDIA MAKER	495
MUSIC MAKER	395
MUSIC WARE	349
PRINTSTUDIA	149
SONIX	425
SUPERBACK	495
SOURIS GENIUS AG	199
CABLE PERITEL AG	119
Doubleur Bus Disc Dur / MK3	199
AlimentationA600/500/500+	499
EXTEN. 512K A500+	399
EXTEN. 1MO A600+HORL.	599
EXTEN. 2MO A600	1175
EXTEN. 4MO A600	1875
EXTEN. 512K A500.	249
Disc dur A600/1200 +Nappe-2.50"	
60 MO	1990
80 MO	2790
EXTEN. 512K+HORL A500	299
EXTEN. 1.5 MO+HORL A500	999
ENCEINTES ZY FI	399
SWITCH SOURIS/JOYSTICK	199
ADAPT.4 JOYSTICKS	75
LECTEUR INTERNE A500	490
LECTEUR EXTERNE 3.50"	695
Interface MIDI 3+1+(cables)	249
ETIQUETTES 3.50" LES 100	32
Imprim. STARLC200 COUL.	2390
Imprimante STAR LC 20	1975
BOITIER JSY 80 = 80 X 3.50"	109
BIEN DEBUTER AMIGA 600	99
B. Débuter Langage Machine	129
Bible de l'AMIGA + Disk	390
Livre de l'AMIGADOS	149

ATARI ST

A.DEBOG	590
DEGAS ELITE	259
DELUXE PAINT	495
DEVPAC V.2	595
EXT.512K SIPPS STE	349
EXT.1 MEG SIMMS STE	399
GESTCOMPTE 2	329
GESTCOMPTE 2 + 3614	459
GESTION Budget Personnel	300
PACK GFA BASIC 3.5	690
LE COMPTABLE 2	775
LE REDACTEUR 3.15	990
ST REPLAY V.8	690
STOS BASIC	395
SOURIS GENIUS ST	199
LECTEUR.EXTERNE ST	649

RUBANS

CITIZEN 120D	59
CITIZEN SWIFT 24/9	59
EPSON LX 800/LQ 800	59
ATARI SMM 804	59
STAR NL 10	59
STAR LC 10/20	59
STAR LC 10 COULEUR	99

TOUS LES RUBANS NB PAR 3 =144

DIGITALISEUR VIDI *N 1 EN EUROPE!*

"LA RÉFÉRENCE" ..... **ATARI Magazine**

- DIGITALISE AU 1/50S TOUTE IMAGE DE SOURCE VIDEO - 32 K MEMOIRE,COMPATIBLE NEO / DEGAS - RESOLUTION 320 X 200 4 BITS PAR PIXEL- CONTROLE DU CONTRASTE ET LUMINOSITE

PACK VIDI NEW ST OU AMIGA 1290 F
ce pack comprend le digitaliseur **VIDI** + **VidiChrome** + **PhotonPaint** (pour AMIGA) ou **Spectrum 512** (pour ST)

VIDI RGB FILTRES COULEURS ELECTRONIQUES 799 F

PACK VIDI COMPLET ST OU AMIGA 1790 F
COMPREND **PACK VIDI NEW + VIDI RGB**

COPIEUR SYNCHRO EXPRESS 3
- COPIE DE DISQUETTES EN MOINS DE 30 SECONDES
- SYNCHRO EXPRESS NECESSITE UN 2EME LECTEUR
- SELECTION PAR MENU DES DEBUTS ET FINS DE PISTES (JUSQU'A 85 PISTES), UNE OU DEUX FACES, AUTOSELECT- DUPLICATTION D'AUTRES FORMATS TEL IBM, MAC, ETC

PROBABLEMENT LE MEILLEUR COPIEUR !

SYNCHRO EXPRESS AMIGA 500 .... 395 F
SYNCHRO EXPRESS AMIGA 2000 .... 450 F

HOME OFFICE KIT DE LUXE 675
Kindwords3 + Maxiplan IV + Infofile

PRIX BUDGET

ALIEN BREAD 92	119
ACTION FIGHTER	99
ARKANOID 2	99
BARD'S TALE 3	109
CALIFORNIA GAMES	99
CRAZY CARS 2	99
F16 COMBAT PILOT	99
FALCON	159
FALCON M.D COUNTERS	99
FALCON M.D FIREFIGHT	99
FIRE AND FORGET 2	99
FLIGHT OF INTRUDER	159
FLOOD	109
GAUNTLET 2	99
GREMLINS 2	99
JANGHIR KHAN SQUASH	99
MANCHESTER UNITED	99
MICROPROSE SOCCER	99
MOONWALKER	99
PINBALL MAGIC	99
PRO TENNIS TOUR	99
PUZZNIC	99
RICK DANGEROUS	99
ROBOCOP	99
R V F HONDA	99
SEUCK	99
STREET FIGHTER	99
SUPER CARS 2	99
SUPER MONACO G.P	99
SWITCHBLADE 2	99
TOYOTA CELICA	99
TURRICAN 2	99
ULTIMATE GOLF	129

EDUCATIFS

pour PC / ST / AMIGA
ADI

ADIFRANCAISCE1	279
ADIFRANCAISCE2	279
ADIFRANCAISCM1	279
ADIFRANCAISCM2	279
ADIFRANCAIS6E	279
ADIFRANCAIS5E	279
ADIFRANCAIS4E	279
ADIFRANCAIS3E	279
ADIMATHSCE1	279
ADIMATHSCE2	279
ADIMATHSCM1	279
ADIMATHSCM2	279
ADIMATHS6E	279
ADIMATHS5E	279
ADIMATHS4E	279
ADIMATHS3E	279
ADIANGLAIS6E	279
ADIANGLAIS5E	279
ADIANGLAIS4E	279
ADIANGLAIS3E	279
APPLICATION ADI PAR CLASSE ET PAR MATIERE	199

CEDIC / NATHAN

ANGLAIS DÉBUTANT 6E/5E	275
ANGLAIS CONFIRMÉ 6E/5E	275
ALLEMAND DÉBUTANT 6E/5E	275
ALLEMAND CONFIRMÉ 6E/5E	275

CRAYON OPTIQUE TROJAN A500/A500+ 399F.
Quoi de plus naturel que l'utilisation d'un crayon !

Particulièrement recommandé pour les applications d'**Arts Graphiques, de Dessins** et **les logiciels éducatifs** etc... Compatible avec **DELUXE PAINT III ET IV.** Livré avec le logiciel de dessin **KwikDraw** de **TROJAN**

RÉF.	par 10	par 20	par 50
3" 1/2 DFDD	69 F	130 F	300 F
5" 1/4 DFDD	56 F	105 F	250 F

DISQUETTES 3.50" DFDD

DISQUETTES CERTIFIÉES 100%, GARANTIE À VIE LIVRÉES AVEC ENVELOPPES + ÉTIQUETTES NEUTRES (VERBATIM)

DISQUETTE NETTOYAGE 3.50" : 59 F

ACTION REPLAY MKIII

JAMAIS UNE CARTOUCHE NE VOUS AURA AUTANT DONNÉ !

94%

- VIRUS KILLER.
MODE-TRAINER HYPER PUISSANT.
- VIES INFINIES AUTOMATIQUES.
(*TRES FACILE D'EMPLOI*).
- GELER PUIS REPRENDRE UN JEU SANS LA CARTOUCHE.
- RIPPER IMAGES PLUS SONS. + EDITEUR + CHOIX DES COULEURS.
- AUTOFIRE + MUSIC SOUND TRACKER + DISKCODER
- CODAGE + DECODAGE PROGRAMMES
- RALENTISSEUR AVEC REGLAGE UTILISATION JOYSTICK + AUTOFIRE - SAUVEGARDE MEMOIRE VERS DISK
- COMMANDES DOS : DIR,FORMAT,COPY....
- DISK COPY DISPONIBLE A TOUT MOMENT. EDITEUR D'IMAGE.
- BOOT SELECTION+DISK MONITOR+CALCULETTE+ BLOCKNOTE

AMIGA 500 / 1000 / 500+ 599
AMIGA 2000 699

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS*
GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ **93.51.61.30 - 93.97.22.00**

à retourner à

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre   2-03
❑ Je paie à réception au facteur + 26 F
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB
date d'expiration ....

NOM .... PRENOM ....
N° ET RUE ....
VILLE .... CODE POSTAL
SIGNATURE OBLIGATOIRE
FAX : 93.97.07.00

PORT :	
LOGICIEL JEUX	28 F
IMPRIMANTES + CONSOLES	60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES	30 F
ORDINATEUR	100 F
DOM TOM + ETRANGER	60 F

S/TOTAL	
PORT	30
TOTAL	

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS ▪ précisez votre ordinateur ______ DISC ❑ K7 ❑ ▪ Votre N° Client ______

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL



Alice se balade au milieu d'un monde parfois étrange. Certains endroits se mordent la queue et les actions à accomplir ne sont pas toujours évidentes



Pour la première fois sur CDI, nous avons droit à un scrolling entre chaque écran. Bien entendu, c'est assez saccadé mais c'est l'intention qui compte..

ALICE IN WONDERLAND

LORD CASQUE NOIR

Les aventures d'Alice débarquent sur le standard intéractif. Mi-aventure, mi-éducatif, ce jeu s'adresse plus particulièrement aux adolescents. On dirige la sympathique Alice au milieu d'un monde merveilleux. Le but consiste à réunir divers éléments dispersés à travers une centaine d'endroits. Chaque objet retrouvé vous donne accès à de nouveaux endroits où vous pourrez rencontrer de nouveaux personnages... Ainsi, il vous faudra trouver le parapluie (servant ensuite de parachute) avant de pouvoir descendre dans les grottes... Lorsqu'un personnage se présente, il faut discuter avec lui et l'écouter attentivement. Par exemple, le lapin vous apprendra une chanson que vous devrez chanter par la suite à un autre personnage, etc... L'interface de communication ressemble fortement à celle développée sur micros avec l'apparition, en bas de l'écran, d'une bande contenant les principaux mots clés. Pour discuter, rien de plus simple, il suffit de balader le curseur sur le mot adéquat et de valider l'action à l'aide du bouton. Les réponses à fournir apparaissent sous forme de "réponses à choix multiples" et c'est à vous de sélectionner celle qui vous convient. Bien évidemment, le son est entièrement digital et les animations du personnage sont assez réussies et pleines d'humour. On peut ramper, sauter, tomber, courir... bref, tout ce qu'une petite fille est capable d'accomplir. Ce programme en cours de traduction devrait remporter un franc succès auprès des plus jeunes. Vivement sa sortie !



Les animations plein écran sont super chouettes mais assez rares. Le graphisme est agréable et les musiques carrément craquantes.



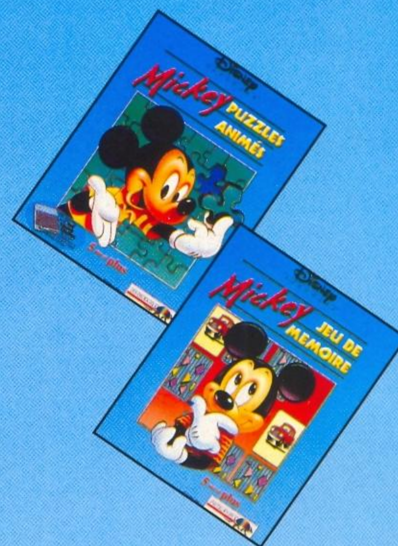
ALICE IN WONDERLAND
SORTIE PREVUE : MAI 1993

EDITEUR :	PHILIPS
STANDARD :	CDI
PHOTOS :	CDI

Avec DISNEY SOFTWARE apprendre est un jeu d'enfant !







THE SOUND SOURCE *
branchée sur votre PC, restitue les voix de vos héros, vous offre des orchestrations et des effets sonores stupéfiants.



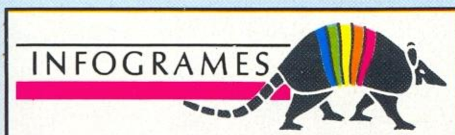
© DISNEY

* Prix généralement constaté : 359 F

Liste des points de vente agréés

06 - AUCHAN NICE - LA TRINITE - C.C. DE LA TRINITE ROUTE D
11 - CONTINENT - NARBONNE - AVENUE DE LA MER
13 - AUCHAN - AUBAGNE -ROUTE DE GEMENOS
13 - AUCHAN - MARTIGUES - ZAC DE CANTO PERDRIX
13 - AXE INFORMATIQUE DISTRIBUTION - MARSEILLE - 92 COURS JULIEN
13 - HYPERMEDIA - VITROLLES - CENTRE COMMERCIAL
13 - LA PUCE INFORMATIQUE - SALON DE PROVENCE - 16 RUE CONCERT
13 - MEGAZUR FRANCE - CALAS - LA TOUR
13 - VIRGIN MEGASTORE - MARSEILLE - 75 RUE SAINT FEREOL
16 - AUCHAN - ANGOULEME - RN 10
22 - BOULANGER - LANGUEUX - 2 RUE JACQUES CARTIER
29 - BOULANGER - BREST - L'HERMITAGE 284 ROUTE DE GOUESNOU
29 - RALLYE - BREST - ROUTE DE GOUESNOU
29 - SEQUENCE BREST - BREST - 124 RUE JEAN JAURES
30 - CORA - ALES - QUAI DU MAS DHOURS
31 - BOULANGER - PORTET S/GARONNE - C.C SECTEUR ENCLOS BLVD DE L'EUROPE
33 - AUCHAN - BORDEAUX - QUARTIER DU LAC
33 - BOULANGER - BORDEAUX "LE LAC" - C.C DU LAC
33 - BOULANGER - MERIGNAC - C.C CARREFOUR - ROUTE DE L'AEROPORT
38 - BOULANGER - ECHIROLLES - ESPACE COMBOIRE - ROUTE DE SISTERON
38 - BOULANGER - SAINTE EGREVE - CAP 38 2 RUE DE LA TREMOUILLERE
42 - AUCHAN - VILLARS - CHEMIN DE MONTRAVEL
44 - AUCHAN - SAINT SEBASTIEN - 21 RUE PIERRE MENDES
44 - BOULANGER - SAINT HERBLAIN - C.C ATLANTIS PLACE MAGELLAN
45 - HYPERMEDIA - SARAN - ZONE FRANCH LIEU DIT LES ARPENTS
47 - SEREL - AGEN - 79 COURS VICTOR HUGO
50 - AUCHAN - CHERBOURG - C.C DU CONTENTIN
50 - BUREAU SERVICE PLUS - ST LO - 15 RUE DU BELLE
51 - LECLERC - REIMS - RILLY LA MONTAGNE - RN 51
54 - TELE ALEX - VILLERUPT - 13 RUE CARNOT
56 - BOULANGER - VANNES - PLOEREN C.C DE LUSCANEN
57 - CORA - FORBACH - AVENUE DE L'EUROPE
57 - LECLERC - MEZIERES LES METZ - A31
59 - BOULANGER - ARMENTIERES - 14 RUE ALBERT DE MUN
59 - BOULANGER - ENGLOS - C.C ENGLOS LES GEANTS
59 - BOULANGER - PETITE FORET - ZAC AUCHAN
59 - ROUVROY CONNEXION - DUNKERQUE - PLACE DE LA REPUBLIQUE
59 - ZOOM 2000 DP INDUSTRIE - ANZIN - ZAC PETITE FORET
62 - AUCHAN NOYELLES - NOYELLES GODAULT - RN 43
62 - BOULANGER - VENDIN LE VIEIL "LENS" - C.C LENS 2
62 - MICROLOGICIEL - SAINT OMER - 2 PLACE PIERRE BONHOMME
63 - SEQUENCE NEYRIAL - CLERMONT FERRAND - 3BD DESAIX
64 - LECLERC - PAU - AVENUE LOUIS SALLENAVE
65 - LECLERC - IBOS - LIBRAIRIE DU MERIDIEN
66 - AUCHAN - PERPIGNAN - RN9, MAS GALJE
67 - CORA STRASBOURG - MUNDOLSHEIM - RN63
67 - HYPERMEDIA STRASBOURG - VENDENHEIM - 30 ROUTE DE STRASBOURG
67 - MICRO CENTER - STRASBOURG - C.C PLACE DES HALL
67 - ROND POINT - GESPOLSHEIM - RUE DU PORT
68 - CORA - WITTENHEIM - 130 RUE DE SOULTZ
68 - HYPERMEDIA - WITTENHEIM - 17 RUE JEAN MONNET
69 - AUCHAN - SAINT PRIEST - MAGASIN 032
69 - BOULANGER - LIMONEST - RN 6 LE PUY D'OR
69 - BOULANGER - SAINT PRIEST - C.C AUCHAN - ZAC DU CHAMP DU PONT
69 - DOM - LYON 7è - 274 RUE DE CREQUI
75 - BHV RIVOLI - PARIS 4è - 14 RUE DU TEMPLE
75 - VIRGIN MEGASTORE - PARIS 8è - 58/60 AVENUE CHAMPS ELYSEES
76 - AUCHAN - LE HAVRE - RUE DU BOIS AU COQ
77 - BOULANGER - CESSON "MELUN" - C.C BOISSENARD RN 61
78 - BOULANGER - PLAISIR - C.C AUCHAN CD 161
78 - CONFORAMA - LES ESSARTS - 36 ROUTE NATIONALE 10
82 - CONFORAMA - MONTAUBAN - QUARTIER D'AUSONNE
83 - GIGON INFORMATIQUE - SAINTE MAXIME - LE REGINA
83 - TANDY - DRAGUIGNAN - 5 BD GABRIEL PERI
84 - AUCHAN - LE PONTET - RN 542, ZAC ST TRONQUET
84 - BOULANGER - AVIGNON - LE PONTET C.C AVIGNON NORD
90 - CORA BELFORT - ANDELMANS - 15 ROUTE DE MONTBELLIARD
91 - AUCHAN - BRETIGNY SUR ORGE - C.C MAISON NEUVE
91 - MD VIDEOTHEQUE - LA VILLE DU BOIS - 101 RUE DE LA CROIX ST JACQUES
92 - AUCHAN LA DEFENSE - PUTEAUX - C.C DES 4 TEMPS
93 - AUCHAN - BAGNOLET - 26 AVENUE DU GENERAL DE GAULLE
93 - BHV - ROSNY 2 - C.C ROSNY 2
94 - AUCHAN FONTENAY - AVENUE DU GENERAL JOFFRE
94 - BHV BELLE EPINE - RUNGIS - C.C BELLE EPINE
94 - BOULANGER - FONTENAY SOUS BOIS - C.C VAL DE FONTENAY AVENUE DU MARECHAL JOFFRE
97 - DIMECO - NOUVELLE CALEDONIE - B.P 4733
97 - MEMOIRE + INFORMATIQUE - CAYENNE - 47 RUE JUSTIN CATAYEE
97 - MICROSTOR - STE CLOTILDE ILE DE REUNION - GALERIE EURO
97 - SPIRIT DUCOS - MARTINIQUE - ZONE INDUSTRIELLE DE PETITES
97 - STOR INFORMATIQUE - SAINTE CLOTHILDE - 12 RUE PIERRE AUBERT

Pour tout savoir sur les produits DISNEY SOFTWARE tapez **3615 DISNEY** sur votre minitel.



Je désire recevoir une documentation gratuite sur la gamme de jeux éducatifs Disney Software

Nom : .... Prénom : ....
Rue : ....
....
Ville : .... Code postal : ....
Pays : ....
Type d'ordinateur : ....

Bon à retourner à INFOGRAMES - 84, rue du 1er Mars 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX - FRANCE

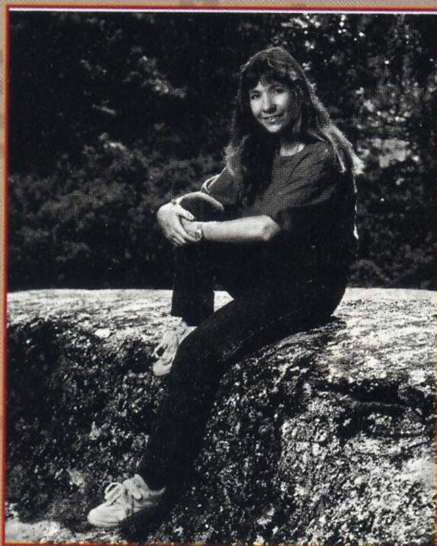
INTERVIEW

Roberta Williams

PROPOS RECUEILLIS PAR DEREK DELA FUENTE



King's Quest VI



Roberta Williams peut être heureuse, elle a atteint son but, vivre dans les montagnes de Californie. Au passage, elle se trouve à la tête, avec son mari, de l'une des boîtes d'éditions les plus importantes du monde.

JOY: Comment êtes vous entré dans le monde des jeux sur ordinateurs, et pensiez-vous que vos jeux et Sierra deviendraient si importants?

RW: Je suis entrée dans l'industrie des ordinateurs il y a plus de 18 ans, depuis que mon mari, Ken, est programmeur. J'ai traîné dans les nombreuses salles d'ordinateurs des différentes compagnies pour lesquelles il travaillait, en l'aidant pour son boulot. A cette époque, j'ai aussi appris à programmer, et j'ai même bossé comme programmeur débutante à Los Angeles pour une compagnie qui vendait des épices.

Nous avons lancé Sierra, mon mari et moi, en 1980 alors que j'avais créé un jeu d'aventure, Mystery House pour Apple II. C'est le premier jeu d'aventure graphique de l'histoire. Je me suis occupée du scénario et des graphismes, et Ken de la programmation. Nous avons fait paraître une petite publicité dans un magazine d'ordinateurs et nous avons attendu les appels...et Dieu sait qu'il y en a eu des tonnes.

A cette époque, nous ne pensions pas que notre petite entreprise de deux personnes deviendrait si grande; en fait, nous n'imaginions même pas qu'il y aurait un jour d'autres employés en dehors de nous deux. Nous espérions juste réussir à développer et à vendre suffisamment de jeux pour subvenir à nos besoins et vivre heureux dans les montagnes de Californie. Nous vivons effectivement dans les montagnes de Californie, mais nous sommes bien plus que Ken et moi-même, nous avons 600 employés dans le monde.

JOY: Dans une industrie très largement dominée par la gent masculine comme celle qui nous intéresse, avez-vous subi des pressions quelconques, et pouvez-vous nous donner une raison qui expliquerait pourquoi si peu de femmes traînent dans le monde des jeux?

RW: Je n'ai jamais subi de pressions dans ce monde des ordinateurs. Je pense que cela peut être expliqué par mes liens avec Ken, qui est un très bon programmeur et qui est aussi le président de la boîte. Mais cela doit venir aussi du fait que mes jeux se sont toujours bien vendus, et que des hits vous apporteront toujours de bonnes doses de respect.

Pour ce qui est du peu de femmes impliquées dans le jeu video...je pense que les choses s'améliorent...la raison principale est que la plupart des jeux sont orientés vers un public masculin, et aussi parce que les hommes jouent davantage aux jeux que les femmes. Il est très difficile pour une femme d'écrire un jeu qui serait spécifiquement destiné aux hommes.

JOY: Quel est votre rôle exact à Sierra?

RW: Je suis à la fois directeur général de la société, et indépendante en tant que designer de jeux.

JOY: Travaillez-vous sur des projets en collaboration avec votre mari?

RW: Plus maintenant. Le dernier produit sur lequel Ken s'est occupé de la programmation s'appellait King Quest VI; il a programmé la séquence d'introduction animée. Depuis, Ken n'a plus une minute à consacrer à la programmation, ses fonctions de président l'accaparent entièrement.

JOY: La série des Kings Quest est, de loin, la série ayant eu le plus de succès face à tous vos programmes. Est-ce que la saga a atteint sa fin ou verrons-nous d'autres aventures, Kings Quest VII par exemple?

RW: Il y aura toujours de nouveaux Kings Quest tant que les joueurs apprécieront et qu'ils en redemanderont d'autres. Le prochain, Kings Quest VII donc, ne sortira pas avant Noël 94, peut-être même un peu après.

SIERRA

JOY: Pouvez-vous donner à nos lecteurs une idée du déroulement chronologique mis en œuvre pour le développement de l'un de vos jeux? Ecrivez-vous le scénario d'abord avant d'y ajouter les énigmes, écrivez-vous de petites sections que vous assemblez par la suite?

RW: Quand j'écris un jeu, je commence par l'élaboration d'une petite histoire. Un jeu d'aventure a toujours un but final. Une fois que j'ai la trame principale, je complète l'histoire en la poussant jusqu'au stade de la petite nouvelle de 50 pages. Puis je commence à définir le monde dans lequel l'histoire sera intégrée. Pour cela, je dessine une carte toute simple en y plaçant les lieux importants. Pour chaque lieu, je définis les éléments de l'histoire qui peuvent agir, ainsi que les endroits où l'on peut les trouver. J'ajoute alors des énigmes et des pièges en regardant comment l'ensemble est lié avec l'histoire.
Une fois la carte de base terminée, nous créons un story-board complet qui part du début de l'histoire jusqu'à la fin, en suivant les différentes séquences. Puis, bien sûr, viennent les graphismes, les animations, la programmation, les textes et, finalement, les musiques et les bruitages. Tout ce processus se termine par un envoi du produit fini aux testeurs qui vont alors chasser les bugs jours et nuits.

JOY: Quand vous écrivez un jeu, vous vous concentrez uniquement sur l'histoire ou pensez-vous aux limitations des machines?

RW: Evidemment, je dois penser aux limitations des machines, pour ne pas partir trop loin. Mais ces limitations ne doivent pas trop me retenir non plus. Une histoire est toujours très souple, on peut la raconter avec peu de choses.

JOY: Est-ce qu'un jeu change beaucoup entre le démarrage de l'écriture et le produit fini, et combien de temps de développement a demandé Kings Quest VI?

RW: Un produit peut changer totalement ou juste un peu, cela dépend du designer du jeu. Personnellement, je pense qu'un bon designer n'apportera que quelques petits changements. Il n'est pas bon d'entamer de gros travaux de reconstruction quand un jeu est déjà en développement depuis des mois. Un bon designer a une approche très structurée du travail. En fait, une idée est bonne ou pas. Il est rare de pouvoir transformer un mauvais jeu en un bon jeu.
Kings Quest VI a demandé 14 mois de travail de son concept à sa fabrication.

JOY: Quels sont vos projets pour l'année à venir, et pensez-vous que les machines CD vont dominer le marché? Des versions CDI ou CDTV des jeux Sierra sont-elles prévues?

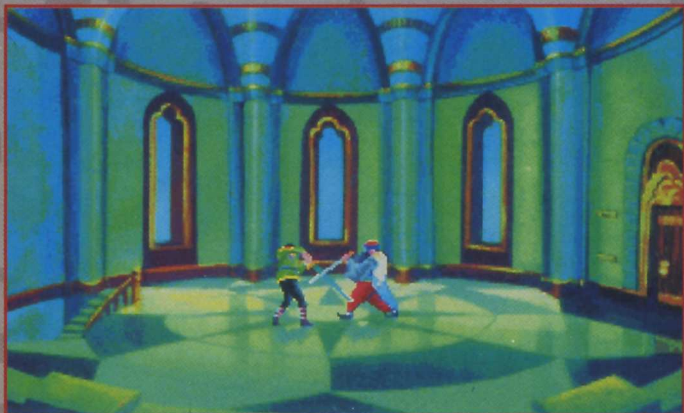
RW: Mon prochain produit sera un jeu d'horreur sur CD. Son titre provisoire est Phantasmagoria. Les graphismes seront en 3D, réalisés sur une station Silicon Graphics, et des acteurs seront digitalisés. Le jeu sera entièrement parlant, du début à la fin, en utilisant les véritables voix des acteurs qui prennent les poses. Le produit devrait sortir aux alentours de Mars 94. Je suis persuadée que les machines CD vont prendre une grande place dans le monde du jeu video, sinon je ne travaillerais pas sur un produit CD actuellement. Pour l'instant, Sierra n'a rien de prévu pour le CDI ou le CDTV.

JOY: Quand vous sortez du bureau, vous vous occupez comment?

RW: Je pratique l'aérobic, je lis, je voyage et je vais au cinéma.

JOY: Sierra est l'une des premières société de jeux à avoir produit un CD normal avec des musiques tirées de jeux sur ordinateurs. Y-a-t-il une chance qu'un jour des musiques de célébrités pop/rock soient intégrées dans vos jeux?

RW: Oui, très certainement. En fait, nous l'avons déjà fait. Dans Space Quest 3, nous avons utilisé des musiques composées par Bob Seibenberg de Supertramp. Nous avons aussi le projet d'utiliser des musiques d'Emerson, Lake and Palmer. J'aimerais que Phil Collins écrive des musiques pour mes jeux. Quelqu'un le connait-il personnellement?



King's Quest VI



King's Quest VI - Dernier épisode de la très célèbre saga. Le prochain arrivera dans de très nombreux mois.

INTERVIEW



Dino Dini

PROPOS RECUEILLIS PAR DEREK DELA FUENTE

Dino Dini, programmeur de la très célèbre série des Kick Off, nous prépare Goal qui devrait, d'après la pré-version que nous avons vue, écraser tout ce qui a été fait dans le genre.

Kick Off est sorti il y a maintenant plus de 4 ans et, pendant bien longtemps, il est resté référence incontestable du genre. Depuis quelques mois seulement, d'autres jeux de foot peuvent prétendre rivaliser avec la qualité de Kick Off.
Dino Dini, le programmeur, était gardé bien caché et aucun journaliste n'avait pu le rencontrer. Une rumeur insistante prétendait même que Dino Dini était un pseudonyme inventé par Anco, et que derrière ce nom se cachaient Mr. Gupta et Steve Screech.
La surprise fut de taille quand nous apprîmes que Dino existait vraiment et, surtout, qu'il avait signé avec Virgin pour sortir son prochain jeu de foot. Le nom Kick Off étant propriété d'Anco, le projet devait porter un autre nom, le titre provisoire est donc Goal. Virgin a organisé des rencontres avec Dino Dini, c'était l'occasion de lever quelques mystères qui planaient encore sur Kick Off et d'en apprendre un peu plus sur Goal.

JOY: Comment êtes-vous entré dans le monde des ordinateurs et êtes-vous un programmeurs autodidacte?

DD: Oui, je suis un autodidacte complet. J'étais très intéressé par l'électronique vers l'âge de 10 ans. C'est à peu près vers cette époque que l'industrie des ordinateurs s'est mise à décoller, ce qui était une évolution logique pour moi, venant de l'électronique. Mon premier ordinateur était un Acorn System 1 qu'il fallait programmer directement avec des nombres, en code machine, sans assembleur. Depuis, j'ai eu de nombreux autres ordinateurs.

JOY: De qui venait l'idée de Kick Off, et quels fûrent les rôles exacts de Steve Screech et de Mr Gupta?

DD: Quand j'ai rencontré les gens d'Anco, ils voulaient un jeu de football, j'en ai donc conçu un. Les rajouts de Mr Gupta (patron d'Anco) et de Steve Screech (programmeur) concernaient beaucoup plus l'édition du programme en lui-même, l'aspect commercial. La raison pour laquelle j'ai signé avec Anco à l'époque, était très simple: ils étaient les plus proches de mon domicile. J'avais déjà écrit quelques programmes sur BBC qui avaient été publiés par une compagnie appelée Bee Bug, mais Kick Off fut mon premier véritable succès commercial.

JOY: Etiez-vous pleinement satisfait des deux précédentes versions de Kick Off, ou sentiez-vous qu'il y avait encore des améliorations à apporter?

DD: Il n'y a jamais de place pour l'auto-satisfaction dans ce métier. Le but est de produire le meilleur jeu possible, mais il est impossible d'arriver à la perfection. Je ne suis jamais entièrement satisfait. Toute mon expérience se retrouvera concentrée dans Goal, qui sera alors le meilleur produit que j'aurai fait.



Goal - Amiga

JOY: Ne pensez-vous pas que Kick Off a fait son temps?

DD: Un jeu de foot est toujours un jeu de foot, les règles sont toujours les mêmes, c'est la contrainte principale. Le travail fourni pour Goal en fait un jeu véritablement nouveau. Le programme a entièrement été réécrit, hormis quelques routines qui fontionnaient déjà sans aucun problème.

JOY: Que pensez-vous des autres jeux de foot comme Striker ou Sensible Soccer, et faites-vous attention aux productions d'autres programmeurs dans le domaine?

GOAL

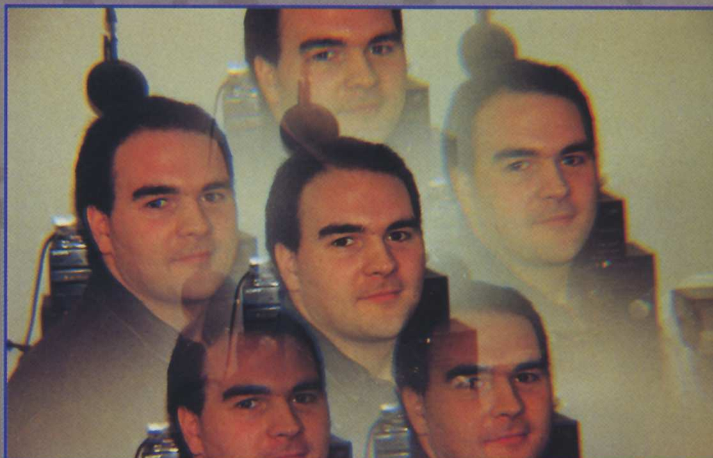
DD: Il est toujours intéressant de voir ce que font les autres. C'est au public de voir si un jeu est, en fait, un plagiat de Kick Off. Je pense que l'imitation est la plus grande forme de flatterie.

JOY: Avez-vous programmé la version PC? Celle-ci était loin d'être impressionnante; cela venait-il des limitations techniques de la machine ou du fait que tu étais un nouveau venu sur PC?

DD: Non...J'admets que la version PC n'était pas excellente mais la machine a effectivement des limites, comme pour les scrollings. Il est difficile de faire défiler l'écran de façon fluide.
La version PC de Goal est prévue un peu plus tard dans l'année, nous n'avons pas encore décidé si j'allais la réaliser ou si elle sera programmé par quelqu'un d'autre.

JOY: Pour quelle raison avez-vous quitté Anco, et pensez-vous n'avoir pas eu suffisamment de retours d'estime pour vos réalisations?

DD: Il était tout à fait clair qu'Anco allait arrêter de produire des jeux sur Amiga et je ne suis pas d'accord avec leur politique.



En ce moment, Dino Dini programme jours et nuits pour terminer Goal. Forcément, ça fatigue et les effets secondaires ne tardent pas à se manifester.



Goal - Amiga - La vue rapprochée du jeu pousse encore plus loin le réalisme, et permet au joueur de contrôler la balle de façon plus précise.



Le contrôle des corners a largement été amélioré dans Goal, maintenant, une courbe que le joueur peut déformer, s'affiche et permet de viser de façon plus précise.

Je pense que l'Amiga sera encore présent sur le marché pendant un bon bout de temps et qu'il faut le soutenir. C'est pour cette raison que j'ai signé avec une autre compagnie, avec Virgin qui, justement, veut continuer à travailler sur Amiga.

JOY: Etiez-vous impliqué dans les versions consoles de Kick Off?

DD: Non, pas du tout. Le but d'Anco était de copier la version Amiga et c'est ce qu'ils ont fait. Je dois dire que maintenant, j'aimerais participer aux réalisations sur consoles. Les choses vont dans ce sens, les consoles sont véritablement importantes dans le marché du jeu, indéniablement.

JOY: Quels genres d'innovations et de nouvelles idées verrons-nous dans Goal? Pensez-vous honnêtement que la sortie d'un nouveau jeu de foot est justifiée?

DD: Il y a beaucoup d'améliorations, pas seulement esthétiques; à mon avis, le public devrait être plus que satisfait. La première chose que le joueur pourra noter, c'est la plus grande taille des sprites et leur plus grande précision. Deux modes de jeu sont disponibles pendant une partie. La vue rapprochée affiche des sprites plus grands et l'on sent mieux le contrôle de la balle. Si vous préférez, vous pouvez choisir l'autre visualisation qui ressemble plus à la vue de dessus originale, qui permet de voir davantage de terrain en même temps. A tout moment du jeu, on peut passer d'un mode à l'autre en pressant la touche espace. Tous les mouvements sont disponibles dans les deux vues, et il n'y a pas le moindre ralentissement en mode rapproché. En fait, Goal est bien plus rapide que les précédentes versions de Kick Off, il affiche 50 images par seconde. Cela a demandé beaucoup de temps et d'efforts. L'ordinateur peut passer d'une vue à l'autre tout seul, automatiquement. Par exemple, si le goal effectue un dégagement, l'ordinateur passe en vue d'au dessus, ce qui ...

●●● GOAL (suite)

est préférable. Mais si un joueur entre balle aux pieds dans la surface de réparation, la vue de près est affichée.
Autre amélioration: avant, un joueur pouver tackler un adversaire et lui prendre la balle par derrière, maintenant ce n'est plus possible. Comme dans la réalité, il faudra contourner le joueur d'abord, ce qui donne des parties beaucoup plus excitantes.
Dans les anciennes versions de Kick Off, tous les joueurs se déplaçaient à la même vitesse; maintenant, il y a différents degrés d'inerties à la fois pour les joueurs et la balle. Plus la course d'un joueur sera longue, plus il ira vite, progressivement. les joueurs ne peuvent aller à pleine vitesse tout en dribblant. De nouveaux mouvements, de nouveaux coups ont été intégrés dans Goal.
A ma connaissance, c'est le premier programme qui intègre les accélérations, les décélérations et l'inertie. Cela rend le jeu beaucoup plus réaliste, les joueurs obéissent aux lois de Newton maintenant!
L'intelligence du jeu de l'ordinateur a grandement été améliorée. Chaque équipe a ses propres stratégies. Les mouvements que vous pouvez maintenant accomplir sont très simples d'emplois, très instinctifs.
Le but d'une nouvelle version est de rendre le jeu encore plus amusant et agréable, mais aussi encore plus accessible aux joueurs qui débutent, pour qu'ils puissent contrôler le jeu dès la première partie. Avec le nouveau système de contrôle de la balle, le joueur pourra effectuer des coups bien plus spectaculaires.
J'ai toujours voulu intégrer l'inertie dans les versions précédentes de Kick Off, mais les temps de développement très serrés ne me le permettaient pas. La critique principale qui arrivait jusqu'à mes oreilles à propos de Kick Off concernait les mouvements de la balle. Elle rebondissait un peu trop et un peu partout. A présent, avec ce système d'inertie, tout est arrangé.
En ce qui concerne les dégagements et les touches, le joueur a maintenant un contrôle total sur l'action. Un graphique est affiché avant le lancer et, en bougeant le joystick, il est possible de modifier la courbe, ce qui aura de l'influence sur le type de lancer, sur la distance et la force. Pour un coup-franc, en se débrouillant bien, il est même possible de contourner le mur de joueurs adverses. Pour les corners, c'est la même chose, vous pouvez envoyer la balle directement dans les pieds d'un joueur, ou en hauteur pour qu'elle tombe dans la zone du gardien. Les penalties ont été améliorés, à la fois pour le gardien et le joueur qui tire. Globalement, les réactions du gardien de but ont été améliorées, l'intelligence artificielle du jeu est plus poussée.
Le joueur peut modifier les compositions de toutes les équipes, en se déplaçant dans des menus déroulants, il y a plus de 100 équipes disponibles. Les 8 statistiques visualisables pour chaque joueur de chaque équipe comprennent: endurance, niveau moral, vitesse, capacité aux passes et aux tirs, tackles, niveau de gardien de but. Ce que vous choisirez dans ces catégories aura une influence immédiate et réelle sur le jeu. Il faut savoir gérer son équipe, les joueurs peuvent fatiguer et devenir moins efficaces en cours de partie. Il sera alors peut-être temps d'envoyer un remplaçant.
Les options de ralentis sont nombreuses et permettent de regarder le match en arrière, en avant, image par image ou à différentes vitesses.
Le programme est pratiquement fini, juste quelques petits réglages à apporter et le soft sera complètement terminé. Aucun ingrédient majeur ne sera apporté à partir de maintenant. Les graphismes ont été pris en charge par une compagnie appelée Design Systems. Tous les graphismes sont donc entièrement nouveaux.

JOY: Aimeriez-vous programmer d'autres types de jeux? Si oui, lesquels?

DD: J'y ai pensé, mais quand vous tenez un bon filon, il est préférable de rester dans cette voie. J'ai maintenant 4 ans d'expérience en matière de programmation de jeux de foot, il est bon d'utiliser tout ce que je sais dans le domaine.

JOY: Etes-vous un fan de football?

DD: J'aime le foot, mais je ne suis pas supporter d'une équipe particulière.

Coup Franc, vos adversaires installent le mur, vous n'avez plus qu'à tenter de le contourner en modifiant la courbe du tir avant d'appuyer sur le bouton.



Ne gardez plus vos *Impressions* pour vous !



STRATEGIE — TACTIQUE
HABILETE — REFLEXION

AIR FORCE COMMANDER

Devenez commandant en chef de l'Armée de l'Air. Déployez vos escadrons, lancez vos offensives, protégez vos bases... la suprématie aérienne est votre objectif ! Disponible sur PC et AG en version française.

COHORT II

Prenez la tête de l'armée la plus prestigieuse au monde : vous aurez sous vos ordres l'infanterie, la cavalerie et les archers de l'Armée Romaine. Disponible sur PC/ST/AG en version française.

CAESAR

Vous commencerez par gouverner une province puis vous dirigerez l'Empire. Seules conditions à respecter : que Paix, Culture et Prospérité règnent ! Disponible sur PC/ST/AG en version française.

Distribué par UBI SOFT
28, rue Armand Carrel — 93100 Montreuil sous Bois
Tél : (1) 48.57.65.52

En vente dans les Fnac et les meilleurs points de vente

3615 UBI

INTERVIEW

Tom Hall

PROPOS RECUEUILLIS
PAR DEREK DELA FUENTE

quand le sharewa



Ah, qu'elle est belle l'équipe d'ID Software, de gauche à droite: le merveilleux John Carmack, l'extraordinaire Kevin Cloud, le fabuleux Adrian Carmack, l'à-peine-croyable John Romero, le Oh-mon-Dieu Tom Hall et le renversant Jay Wilbur.

Il y a quelques mois, circulait Wolfenstein 3-D sur le marché du shareware PC. Rapidement, le jeu a fait sensation tant sa qualité technique était impressionnante, rivalisant avec les meilleurs titres du marché classique. Entretien avec Tom Hall, directeur créatif d'ID Software, l'éditeur derrière Wolfenstein.

Spear of Destiny



POUVEZ-VOUS NOUS DRESSER UN HISTORIQUE RAPIDE DE ID SOFTWARE?

Non. Allez, je blague, allons-y. Au départ, nous étions trois; deux programmeurs, John Carmack et John Romero, et moi. Nous bossions pour une petite compagnie d'édition en Louisiane, puis nous avons décidé de monter notre propre boîte.

Nous avons d'abord développé une trilogie appelée Commander Keen, qui a été un hit dans le marché du shareware. Vers la fin du développement de ces jeux, Adrian Carmack, graphiste portant le même nom que l'un de nos programmeurs mais n'ayant aucun lien de parenté, nous a rejoint.

John Carmack a visité les bureaux d'une boîte qui travaillait sur du texture-mapping (cf. Ultima Underworld ou Comanche, par exemple), et a pensé qu'il pouvait en faire autant. En six mois, Wolfenstein 3-D était terminé.

Actuellement, nous travaillons sur Doom, un jeu pour PC 386 VGA en texture-mapping lui aussi.



Spear of Destiny

QUELS PROGRAMMES AVEZ-VOUS RÉALISÉS?

La série des Commander Keen, à savoir Invasion of the Vorticons, Goodbye Galaxy et Aliens Ate My Baby Sitter. Puis Wolfenstein 3-D et enfin SPear of Destiny qui a été commercialisé par l'intermédiaire de FormGen.

EN EUROPE, ON A TENDANCE À CONSIDÉRER LE SHAREWARE COMME DU SOFT DE SECONDE ZONE. ID BRISE CETTE IDÉE AVEC LA QUALITÉ DE SES JEUX, AVEZ-VOUS L'INTENTION DE

ID Software

[...]are crée l'événement



Spear of Destiny : La suite de Wolfenstein 3D est encore plus cinglée. Vous devrez affronter les monstres jusqu'alors inconnus que cachaient les nazis, tels ces monstres de Frankenstein.

Les ennemis que vous rencontrerez dans Spear of Destiny sont plus variés que dans le premier épisode avec, notamment, de sacrés méchants puissamment armés.



COMMERCIALISER VOS FUTURS PRODUITS DE FAÇON PLUS CLASSIQUE?

Ce sentiment vis-à-vis du shareware est mondial. Nous avons malgré tout encore envie d'évoluer dans ce milieu, en essayant de proposer de véritables packagings et en offrant un suivi des clients.

Le shareware a des avantages, il permet de lancer un produit très rapidement dans les mains des utilisateurs et, bien souvent, les auteurs obtiennent une certaine reconnaissance qu'il n'ont pas forcément en bossant à travers de grandes compagnies.

EST-CE QUE LES GENS PAYENT VRAIMENT DES JEUX QU'ILS REÇOIVENT EN SHAREWARE ET QU'ILS UTILISENT PAR LA SUITE? VOS JEUX DOIVENT ETRE PIRATÉS, TOUT COMME LES AUTRES LOGICIELS...

Bien sûr qu'ils sont piratés, mais nous avons un concept particulier. Le fait de payer et de s'inscrire dans nos fichiers permet d'obtenir les parties suivantes de nos jeux, ce qui est très motivant pour un joueur.

Notre point zéro pour rembourser les frais est bien plus faible que pour l'édition classique, et nos marges sont beaucoup plus importantes.

QUELS JEUX PRÉVOYEZ-VOUS DE SORTIR EN 93?

Doom 1 à 3 sortiront les deuxième et troisième trimestres de l'année. Puis nous travaillerons sûrement sur une licence de film, qui, à notre avis, devrait être la première adaptation de film véritablement intéressante à voir le jour sur micros.

EST-IL EXACT QUE DES COMPAGNIES COMME ELECTRONIC ARTS VOULAIENT ACHETER VOS PROGRAMMES?

Sierra le voulait. Electronic Arts a obtenu l'un de nos moteurs de développement en 3D par l'intermédiaire de Raven Software, des amis qui bossent pour eux.



Wolfenstein

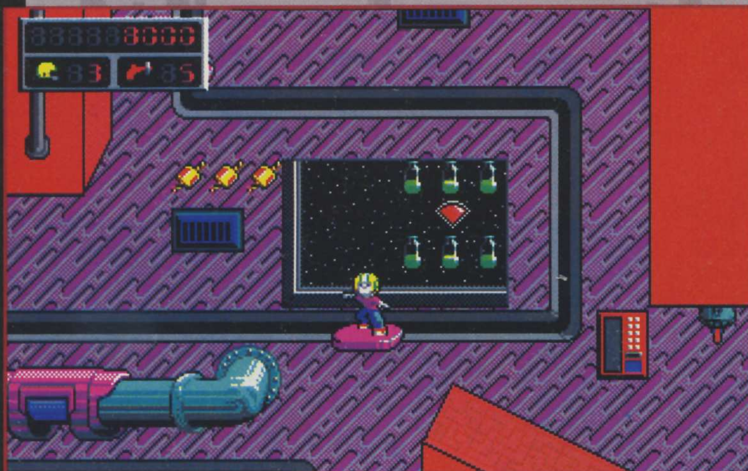
Si vous n'avez pas encore cet extraordinaire jeu d'arcade, distribué en shareware, il faut absolument vous le procurer. Wolfenstein est l'un des jeux les plus amusants et défoulants qui existent; bondissezde joie, la suite arrive bientôt avec Spear of Destiny.

ID Software (suite)

De nombreuses compagnies veulent distribuer notre travail, mais nous distribuerons Doom nous-mêmes.

PENSEZ-VOUS AVOIR LA TECHNOLOGIE ET LES CONNAISSANCES POUR RÉVOLUTIONNER LE MONDE DES PCS? POUVEZ-VOUS DÉCRIRE VOTRE MOTEUR 3D?

Commander Keen





Commander Keen : C'est pas beau, mais ça a un succès monstrueux aux States. Il faut dire que pour rattraper la sauce, la série des Commander Keen offre un terrain de jeu vaste et plein de nouveautés.

Nous avons réussi un grand coup avec Wolfenstein, personne n'avait vu ça. Nous avons obtenu de très nombreux prix dans les magazines, les récompenses les plus élevées du genre Jeu de l'Année ou Jeu le plus Novateur. Des magasins installent Wolfenstein et Keen dans les disques durs de leurs bécanes pour les vendre. Doom nous installera véritablement sur le marché. Nos moteurs 3-D utilisent différentes méthodes de calcul et d'affichage. Doom n'est pas identique à Wolfenstein 3-D, il sera plus rapide, plus souple et plus fidèle à la réalité.

Le moteur de Doom aura les spécifications suivantes: mode multi-joueurs, 4 par réseau ou deux par modem, ce qui est un véritable pas en avant; jusqu'à dix armes différentes; des sols et des plafonds de différentes hauteurs et textures; si le joueur tire sur les murs, ceux-ci sont endommagés; 5 types d'ennemis différents; des murs animés; de nombreux power-up; un mode auto-mapping; des zones éclairées et d'autres plus sombres; et enfin, compatibilité avec toutes les cartes sonores.

AVEZ-VOUS L'INTENTION DE RÉALISER DES JEUX SUR D'AUTRES MACHINES OU SUR CD ROM?

Oui, Wolfenstein 3-D sortira sur Super Nintendo et sur Lynx. Le CD ne nous intéresse pas encore, les autres compagnies bourrent ce support de tonnes de graphismes mais les jeux ne sont pas amusants. Nous voulons faire des jeux amusants, c'est tout.

AVEZ-VOUS ÉTÉ SURPRIS PAR LE SUCCES DE WOLFENSTEIN? S'EST-IL BIEN VENDU ET SE VEND-IL ENCORE?

Nous savions que personne n'avait fait ce jeu avant et trouvions qu'il était amusant, mais nous ne pensions pas qu'il serait 10 fois plus populaire que nos jeux précédents. Et oui, il se vend encore, John Carmack vient de s'acheter une Ferrari.

VERRONS-NOUS UN JOUR D'AUTRES TYPES DE JEUX ID SOFTWARE, DES SHOOT'EM UP OU DES SIMULATIONS?

Oui, nous développons un concept appelé le Cyber-Play-Ground (Cyber-Terrain-de-Jeu), qui permettra de très nombreuses autres applications. Les utilisateurs participeront véritablement à la création. Si vous pensiez que les gens vivaient autour des ordinateurs, maintenant ils vivront dedans!

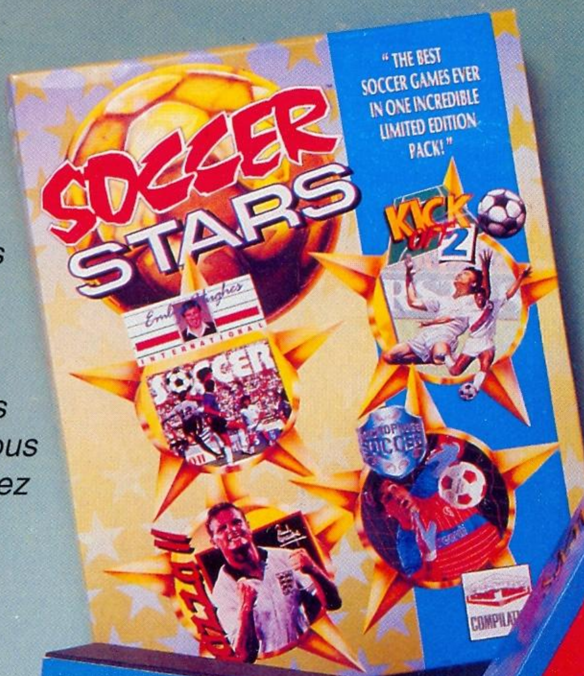
Commander Keen



Prêt pour la Collection

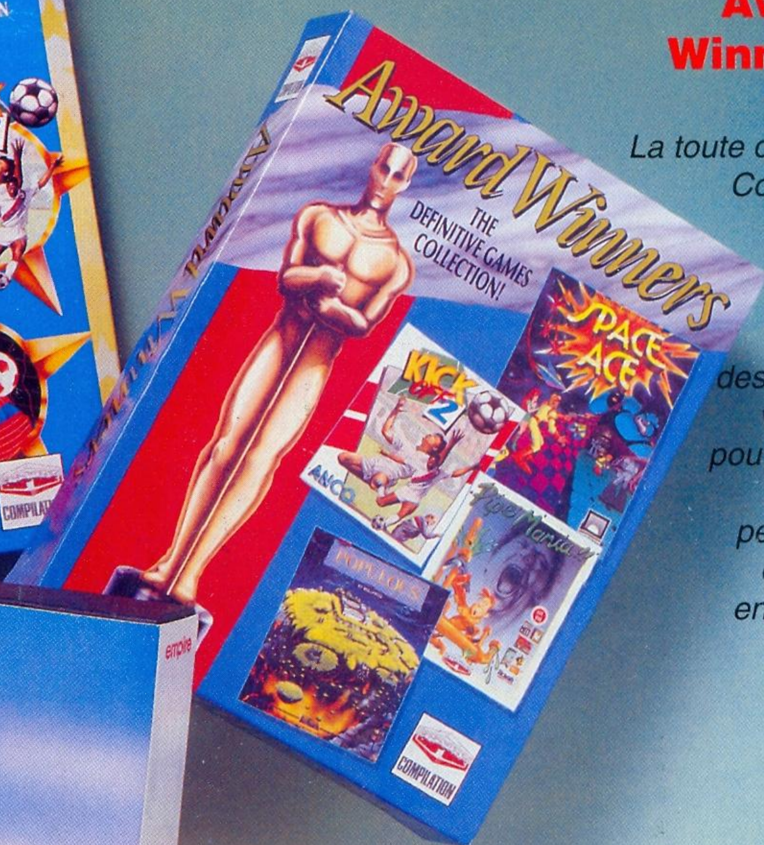
Soccer Stars:

Attaquez-vous au football de la classe mondiale! Allez les fanas de foot - les fous de foot - Prenez les Stars du Football!



Award Winners:

La toute dernière Collection de jeux avec quatre au top des charts, vous ne pouvez pas vous permettre de vous en passer



Combat Classics:

Trois des plus fantastiques simulations de guerre créez l'Alliance Militaire remportant le prix



Sports Masters:

Expérimentez le stimulant monde des sports! Faites équipe avec les quatre sportifs les plus fantastiques de tous les temps!



4 Logiciels Compilation de grande Valeur

L'achat essentiel

empire SOFTWARE

Empire Software, 4-6 The Stannetts, Laindon NorthTrade Centre, Basildon, Essex SS15 6DJ Tel: 0268 541212 Fax: 0268 541125

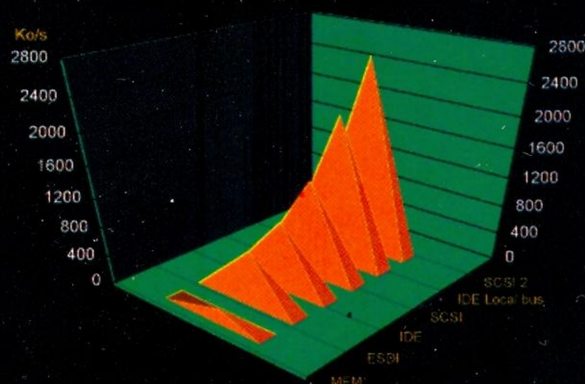
VOTRE PC VOUS GONFLE?

Devant le nombre croissant de vos questions rigolotes et comme nous avons du mal à pouvoir répondre individuellement à chacun d'entre vous, nous tentons ce mois-ci de vous aider à mieux comprendre votre PC et plus particulièrement à corriger ses points faibles. Si le PC a pris son temps pour déraper vers l'univers des jeux, il a comblé le retard à vitesse grand V. Les jeux nécessitent de plus en plus de puissance et ne cessent d'étendre leur code dans les recoins obscurs de la mémoire (quand il y en a!). La plupart d'entre vous n'ayant pas encore les moyens de s'offrir un monstre d'une puissance confortable, il n'en demeure pas moins qu'il suffit souvent de quelques petites "mises à jour" relativement bon marché pour espérer jouer dans de bien meilleures conditions. Mais ne cassez pas votre cochon trop vite, vous pourriez le regretter... Bien que non exhaustif, ce dossier devrait vous aider à déterminer les points faibles de votre micro et vous donner un coup de main pour pallier au problème. Je n'ai plus qu'à vous souhaiter bonne chance, et que la force soit avec vous!

LORD CASQUE GONFLÉ

• LE DISQUE DUR •

Avant toute chose, il s'agit de savoir si cela en vaut la chandelle. En effet, si votre unique trip reste le simulateur de vol, inutile d'investir dans un disque dur de 210 Mo! Au contraire, si vous êtes un adepte de la série des Sierra et un fervent utilisateur de Windows, un disque de 210 Mo s'avère plus adapté. En fait, un disque de 80 Mo parait être une alternative raisonnable quels que soient vos goûts. N'oubliez pas non plus qu'il existe des solutions de secours appelées "Stacker", "Disk Doubler" ou encore "X-Tra Drive" qui permettent de compresser les données en temps réel. Pour les plus novices d'entre vous, il s'agit d'utilitaires auto-installables et au fonctionnement totalement transparent. Ils compressent les données qu'ils écrivent et les décompressent chaque fois qu'ils les lisent. Si les gains



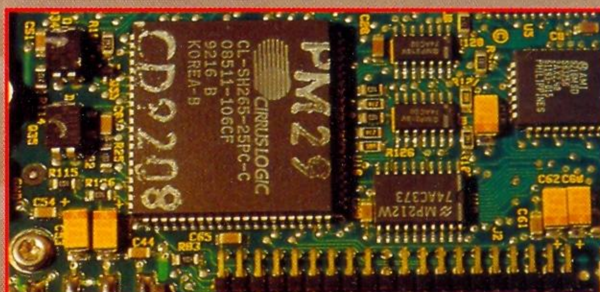
Testé sur 486 avec disque dur 210 Mo, 14 ms (sauf MFM)

de place avoisinent en moyenne les 70% (on peut écrire 68 mégas sur un disque de 40 Mo), ces programmes sont parfois inefficaces. C'est le cas lorsque l'on installe certains softs déjà compressés (Sierra, Alone in the Dark, Wing commander...). Ces utilitaires ne peuvent alors pas comprimer davantage des fichiers qui le sont déjà et le gain de place est quasiment nul, voire négatif.
Avant de casser votre tirelire, vous devez déterminer le type d'interface dont est pourvu votre micro. Il en existe quatre sortes :

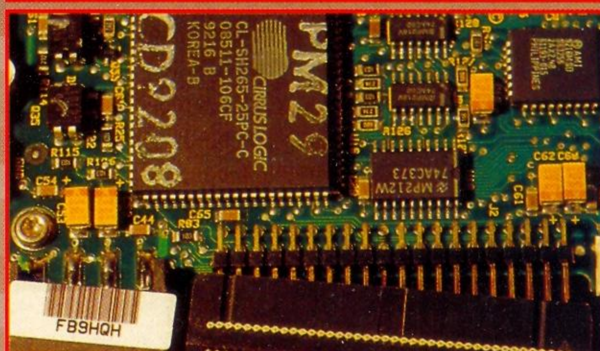
Le MFM : la plus âgée d'entre elles s'appelle MFM. C'est la norme qui équipait les défunts PC XT d'IBM. Elle est assez simple à reconnaître. Premièrement, elle est reliée au disque dur par l'intermédiaire de deux câbles. Le premier est une large nappe de 34 fils et le second une petite nappe de 20 conducteurs. Secondos, le disque dur est de faible capacité et n'excède pas les soixante Mo. Cette norme ayant disparu du marché, vous n'avez pas d'autre alternative que de changer de standard. Le meilleur reste le SCSI, mais c'est aussi le plus cher. La norme la plus répandue est l'IDE. N'oubliez pas de prendre une carte contrôlant également les lecteurs de disquettes car il y a de fortes chances pour que ces derniers soient gérés par la carte MFM que vous allez enlever.

L'ESDI : c'est une version étendue du MFM. Elle est d'apparence identique au MFM (deux nappes 34+20) mais gère des disques durs de grosses capacités. Elle tend également à disparaitre définitivement mais certains constructeurs continuent à écouler leur ancien stock à des prix intéressants. Une interface ESDI peut, en théorie, gérer jusqu'à sept disques durs simultanément, mais peu de cartes autorisent un tel montage. Nous nous occuperons donc du cas le plus répandu, à savoir une interface ne gérant pas plus de deux disques durs d'une capacité supérieure à 600 Mo (chaque). L'installation est relativement simple, il suffit de connecter le nouveau lecteur sur la deuxième prise de la nappe la plus grande (nappe commune aux deux lecteurs, comme les lecteurs de disquettes) et de connecter la deuxième nappe de 20 fils (qui doit être fournie avec le drive ou votre carte) du disque dur à la carte. Pour résumer, vos deux disques durs doivent être reliés entre eux par la nappe de 34 fils, elle-même connectée à la carte ESDI et chaque disque doit avoir sa propre nappe de 20 fils reliée à la carte. Un total de trois nappes doit donc partir de la carte ESDI. L'opération suivante consiste à déclarer le deuxième drive en temps que tel. Une série de jumpers vous permet d'attribuer un numéro à chaque disque dur (généralement de un à sept). Le disque dur déjà en place possédant assurément le numéro 1, le second devra être configuré en numéro deux. La dernière opération consiste à "terminer" le dernier drive de la chaîne. En effet, pour des raisons de fiabilité et de vitesse de transfert, chaque disque dur possède un "terminateur" amovible. Il s'agit le plus généralement d'un composant noir, jaune ou rouge en forme de peigne et d'une taille avoisinant les deux centimètres de long. Le drive se trouvant à l'extrémité du câble doit avoir ce "terminator" en place alors que le drive placé au milieu de la chaîne (entre la carte ESDI et le bout du câble où se trouve le deuxième drive) ne doit pas posséder de "terminator". Pour obtenir de plus amples renseignements, je vous conseille fortement de lire la notice de votre carte ainsi que celle fournie avec le disque dur (exigez-la!). Bien entendu, un câble d'alimentation suppplémentaire est nécessaire pour alimenter le nouveau disque dur. Le formatage "bas niveau" (voir IDE) du disque est réalisé à l'aide d'un utilitaire fourni avec la carte ESDI. Il est assez courant que ce dernier se trouve implanté dans la ROM de la carte. Si c'est le cas, consultez attentivement votre documentation pour connaître l'adresse de la ROM et suivez les instructions données (on y accède généralement par la commande du dos : DEBUG, puis g=C800:0003, C800 étant un exemple d'adresse de ROM). Pour le formatage sous DOS, voir l'IDE. Un dernier point, une carte ESDI se déclare obligatoirement en drive C: de type 10 dans le SETUP.

L'IDE : c'est le plus répandu de tous les standards. C'est également le moins cher et le plus simple à mettre en œuvre. Une carte IDE communique avec les disques durs à l'aide d'un unique câble en forme de nappe comprenant 40 fils (cf. photos 1 et 2). Elle ne peut en aucun cas gérer plus deux disques dusr et ceux-ci ne peuvent excéder 210 Mo chacun (certaines cartes très récentes permettent de franchir ces butées mais celles-ci sont onéreuses et peu répandues). Pour ajouter un deuxième disque dur, il suffit de posséder un câble d'alimentation disponible (ensemble de quatre fils rouge, jaune et noir) et de l'emplacement adéquat. Si votre alimentation ne possède pas de sortie libre, votre revendeur doit être en mesure de vous procurer un doubleur de prise. Vérifiez tout de même la puissance de cette dernière pour savoir si elle ne risque pas de crouler sous la demande supplémentaire. La connexion du second drive s'effectue sur le même cable que le premier, exactement à la manière des lecteurs de disquette. Il ne reste plus qu'à changer un jumper sur le second drive pour le déclarer "esclave" (cf. photo3) (exigez la notice du drive lorsque vous l'achetez) et à inscrire ses caractéristiques dans la ligne Dive D du Setup et à lancer le formatage de celui-ci (après avoir tout remonté et allumé l'ordinateur bien sûr!). A ce propos, un disque IDE doit être formaté "deux fois". Le premier s'appelle un "formatage bas niveau". C'est une opération qui s'effectue lors de la première utilisation du disque. Elle a pour but de structurer correctement la surface du disque et elle s'effectue soit à l'aide des utilitaires livrés avec la carte, soit à partir du SETUP de l'ordinateur lorsque celui-ci l'autorise. Le deuxième formatage s'exécute à partir du DOS et à l'aide des commandes FDISK et FORMAT. FDISK génère une ou plusieurs partitions simulant par la suite un ou plusieurs disques durs. Si votre disque dur fait 120 Mo et que vous désirez le partager en un lecteur D: de 80 MO et un lecteur E: de 40 Mo, vous devez l'indiquer à FDISK. Une fois le travail accompli, la commande FORMAT (la même que pour les disquettes) se chargera de "formater" chacune de ces partitions au standard DOS, en l'occurrence, FORMAT D: puis FORMAT E:. L'ordinateur doit normalement reconnaître le nouveau disque lors du prochain démarrage de votre micro.

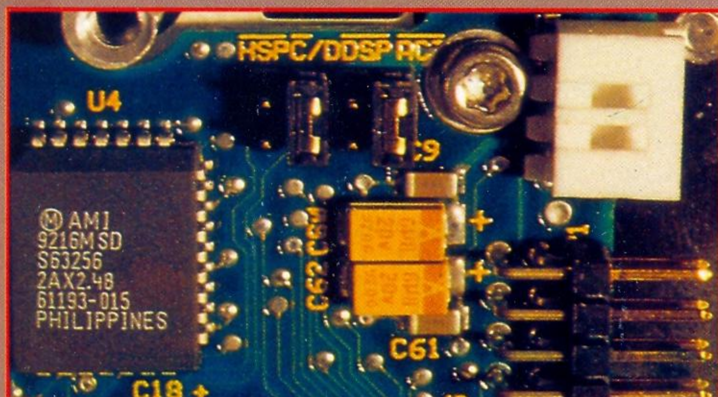


1: N'inversez pas le sens du câble IDE. Généralement, un détrompeur l'interdit mais il n'est pas toujours présent. Si c'était le cas, la pin n°1 (indiquée sur le circuit imprimé) doit être connectée au fil rouge de la nappe.



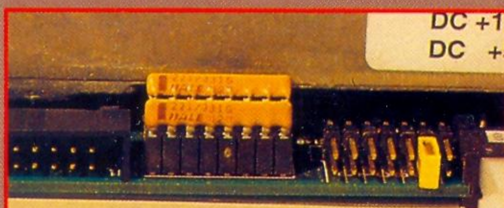
2 : DANGER ! Un câble mal enfoncé ou de travers peut griller le disque et la carte contrôleur.

Le SCSI : c'est l'interface à tout faire. Avec des taux de transferts records et une grande souplesse d'utilisation, cette interface reste malheureusement la plus coûteuse. C'est également le seul standard pouvant cohabiter avec n'importe quelle autre norme. Par exemple, si vous possédez déjà une interface IDE, la carte SCSI n'empiètera pas sur les plates bandes de l'IDE. Génial, non? De plus, elle est capable de prendre en compte toutes sortes de périphé-

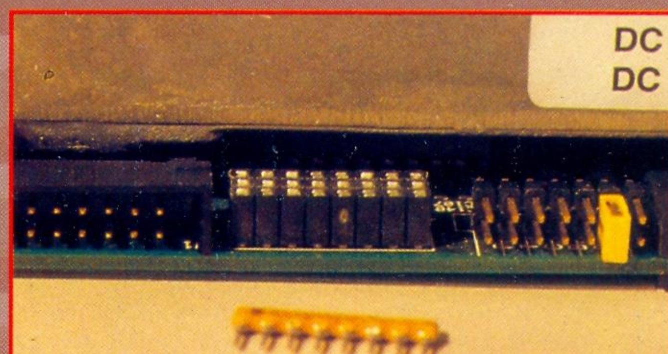


3: Les jumpers au milieu de la photo servent à configurer le disque dur en maître ou en esclave. Chaque modèle étant différent, reportez-vous à la notice pour connaître les bons straps.

riques autres que des disques durs. En clair, vous pouvez avoir trois disques durs, un CD-ROM, un scanner couleur et une imprimante sur la même carte et sur le même câble. Comme vous vous en doutez, ce luxe se paie (une interface SCSI coûte environ 2000 F contre 200 F pour une IDE) et n'est pas toujours simple à mettre en œuvre. Avant de se lancer dans d'incompréhensibles explications, il faut savoir plusieurs choses. Premièrement, une carte SCSI ne peut piloter que sept périphériques internes ou externes. Chaque carte possède une prise externe permettant la connexion de disques durs, de scanners, de Syquest externes. On peut ainsi brancher à la fois des périphériques en interne et en externe à la condition de ne pas dépasser le nombre fatidique de sept. Deuxièmement, l'interface se compte elle-même comme un périphérique, ce qui laisse en fait six emplacements libres. Troisièmement, une interface SCSI est "intelligente" et ne se déclare pas dans le Setup. Elle est équipée de son propre Bios et elle "s'active" toute seule lors du démarrage de l'ordinateur; et enfin, quatrièmement, chaque élément de la chaîne doit être "terminé" correctement. C'est là où ça se complique légèrement. Comme je vous l'expliquais plus haut, il est possible de connecter sept périphériques sur le même cable (carte d'interface y compris). Chacun de ces éléments possède trois "terminateurs" (trois composants électroniques amovibles en forme de peigne et d'environ deux centimètres de long. Voir photos n° 4 et 5). Seuls les éléments se trouvant en bout de câble doivent être "terminés". Au contraire, tous les éléments se trouvant entre les deux périphériques placés aux extrémités du câble ne doivent pas posséder de "terminateurs" (composants retirés). Par exemple, si vous possédez deux disques durs internes, la carte se trouve à une extrémité du câble et l'un des disques durs à l'autre bout de la chaîne. Le disque dur se trouvant au milieu ne doit pas être "terminé". Un autre exemple : vous avez une disque dur interne à une extrémité et un lecteur Syquest (disque dur amovible) externe à l'autre extrémité du câble. C'est cette fois-ci la carte SCSI qui se trouve au milieu de la chaîne et comme elle se considère comme un élément à part entière de la chaîne, vous devez lui retirer ses trois "terminateurs". Je sais, tout cela est un peu compliqué mais on s'y fait rapidement. Une mauvaise "terminaison" d'un montage peut avoir pour conséquence une perte de données et un ralentissement considérable du taux de transfert. Une carte SCSI possède son propre BIOS et ne se déclare pas dans le Setup. Pour connaître l'ensemble des périphériques SCSI en place, elle teste le câble à chaque démarrage (ou reset). Chaque élément possédant son propre numéro (de 1 à 7), la carte déclare le premier de ces éléments (il doit s'agir d'un disque dur si vous désirez booter sur celui-ci) en drive C:, le second en drive D:, etc... Si la carte détecte la présence d'un standard autre que SCSI, par exemple une carte IDE et son disque dur C:, le premier élément de la chaîne prendra non plus la lettre C:, mais la lettre D: et ainsi de suite. Tout élément autre qu'un disque dur, un CD-ROM, un streamer ou un magnéto-optique ne sera pas déclaré comme lecteur. Quelques cartes SCSI comme l'Adaptec 1542B exigent l'installation d'un driver dans le CONFIG.SYS. Mais revenons à nos moutons : l'installation d'un nouveau disque dur. Si vous décidez d'ajouter une carte SCSI en plus de votre ancien standard, vérifiez que l'alimentation n'est pas trop faible (voir IDE) et qu'il vous reste un slot disponible. Il est inutile d'acquérir une carte gérant les lecteurs de disquette puisque vous devez déjà en posséder une! Après avoir enfiché la carte dans son slot, reliez le disque dur (interne ou externe) à la carte par le biais du câble fourni et déclarez ce dernier avec le numéro 0. Là encore, le nombre de disques durs disponibles sur le marché ne nous permet pas de vous indiquer les bons jumpers à modifier. Vous devez donc consulter la notice livrée avec le disque dur pour localiser et placer les jumpers dans la position adéquate. Attention, la carte SCSI ne doit pas être réglée avec le numéro 0 car il y aurait un conflit (généralement, les constructeurs livrent leur carte configurée par défaut en n°7. C'est l'idéal). Il suffit ensuite d'allumer l'ordinateur pour que le BIOS SCSI trouve automatiquement le nouveau drive installé. Comme je vous l'expliquais plus haut, une interface gérant le drive C: étant déjà présente, le nouveau lecteur SCSI se placera automatiquement en D:. Bien évidemment, avant de pouvoir l'utiliser, vous devrez le partitionner à l'aide de FDISK et le formater avec la commande FORMAT du DOS ou à l'aide des utilitaires fournis avec la carte (voir IDE). Ces utilitaires peuvent également se trouver dans le BIOS de la carte SCSI et vous devez consulter la notice pour pouvoir y accéder à partir du DOS. Contrairement aux autres standards, le formatage "bas niveau" est inexistant en SCSI (du moins, au niveau de l'utilisateur). Au cas où vous seriez déjà équipé de cette norme, la pose d'un deuxième lecteur ou de tout autre périphérique s'accomplit de la même façon que précédemment, avec toutefois deux différences : déclarez le nouveau élement en n° 1 et enlevez les "terminateurs" des périphériques se trouvant en milieu de chaîne. Pensez à prendre



4: Chaque élément d'une chaîne SCSI doit être ou ne pas être (...) "terminé". Ces terminateurs sont au nombre de trois et seuls les éléments se situant en bout de chaîne (à chacune des extrémités du câble) doivent être terminés.



5: Ce lecteur de disque dur amovible Syquest se trouvant au milieu de la chaîne, il ne doit pas être terminé (on retire les trois composants).

une carte contrôlant également les lecteurs de disquette s'il s'agit d'un renouvellement complet de votre ancien standard.

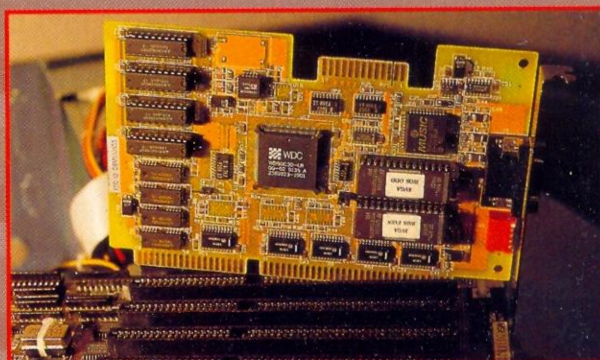
De par le nombre infini de configurations possibles, il nous est malheureusement impossible d'étudier chaque cas les uns après les autres. Si vous deviez rencontrer un problème, quel qu'il soit, ou si vous n'y connaissez strictement rien, nous vous conseillons fortement de vous adresser à votre revendeur qui éxécutera le travail à votre place.

EXEMPLE DE PRIX :

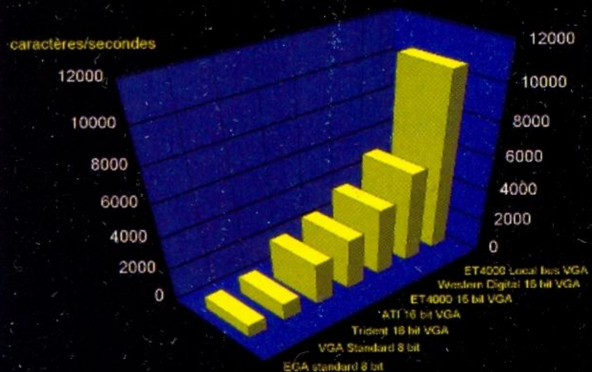
CAPACITÉ EN MO.	STANDARD	TEMPS D'ACCES	PRIX EN F. HT
40	IDE	28 ms	800
80	IDE	19 ms	1500
80	SCSI	18 ms	1600
120	IDE	15 ms	1900
120	SCSI	15 ms	1900
170	ESDI	14 ms	2600
210	ESDI	14 ms	3000
210	SCSI	12 ms	3200
210	IDE	12 ms	3200
330	IDE	14 ms	6000
550	SCSI	11 ms	7500
1,2 Go	SCSI	10 ms	13000

• L'AFFICHAGE •

Comme vous avez pu le constater dernièrement, les jeux délaissent de plus en plus l'EGA (je ne vous parle même pas du CGA) au profit du VGA ou du SVGA. Le prix d'une telle carte étant devenu très abordable, il serait dommage de se priver de ce standard et de sa palette de 262 000 couleurs et des brouettes. Mais il s'agit en fait d'une fausse joie car il va également falloir acheter le moniteur qui l'accompagne. En effet, votre ancien écran EGA ne sera pas compatible avec la sortie de votre nouvelle carte. Les malheureux possesseurs de XT ne peuvent pas bénéficier de cette interface nécessitant obligatoirement un port 16 bits. Bien qu'il existe quelques cartes VGA 8 bits, celles-ci sont à l'heure actuelle quasi introuvable et la lenteur de votre ordinateur ne vous permettrait pas d'en profiter. Je vous conseille de choisir en fait une carte Super VGA. Vu la faible différence de prix entre du VGA et un ensemble Super VGA, il serait franchement dommage de ne pas profiter des avantages du Super VGA, d'autant plus que certains jeux utilisent d'ores et déjà ce standard haut en couleurs. Le choix d'une carte SVGA doit s'appuyer sur deux critères : d'une part, sa mémoire doit être de 512 Ko minimum, capable d'afficher 800x600 points en 256 couleurs, d'autre part, elle ne doit pas être trop lente. Ce dernier critère n'est pas important pour les jeux d'aventure, de réflexion ou de rôle. Par contre, plus votre carte sera rapide et plus les jeux d'action et les simulateurs accélèreront, mais ne vous attendez pas à des résultats mirobolants. Evitez les cartes dites "accélérées" pour Windows. En effet, si ces dernières multiplient considérablement la vitesse de l'interface graphique Microsoft, elles sont en général plus lentes sous DOS et la vitesse de vos jeux (en particulier les simulations et les jeux d'arcades) risquent d'en pâtir. Méfiance également en ce qui concerne le moniteur. La plupart des vendeurs vont vous vanter (à juste titre) les bienfaits de leurs écrans non-entrelacés et de leur confort d'affichage. Encore une fois, cela s'avère inutile en ce qui concerne les jeux. Certes, ce mode non-entrelacé offre un plus lorsque l'on travaille sous Windows et dans des résolutions plus élevées, comme du 1024x768, mais rassurez-vous, les softs exploitant une telle finesse d'affichage ne sont pas nés de si tôt ! Vérifiez tout de même que le moniteur est lui aussi un SVGA. Procédons à l'installation. Il vous faut un connecteur 16 bits disponible (cf. photo 6). Les micros de grande marque (IBM, Compaq...) ont fréquemment la sortie vidéo intégrée à la carte mère. Avant de procéder au changement de la carte vidéo, vous allez devoir inhiber l'ancienne à l'aide d'un jumper prévu à cet effet. Dans tous les autres cas, la vidéo est assurée par une carte logée dans un slot d'extension. Vous devez la retirer et la manger... Non, mais, en revanche, vous pourrez en faire cadeau à un ami un peu démuni en matos. Procédez alors à l'installation de la nouvelle carte en l'insérant délicatement dans son slot d'extension. Après avoir relié le moniteur comme il se doit, vous pouvez rallumer votre bébé. Vous pouvez désormais relancer tous vos jeux en VGA... C'est vraiment plus beau.



6: Insérez la carte en biais puis entièrement pour ne pas "plier" la carte mère.



PERFORMANCES DES CARTES VGA SOUS DOS
En fonction du chipset installé

EXEMPLE DE PRIX :

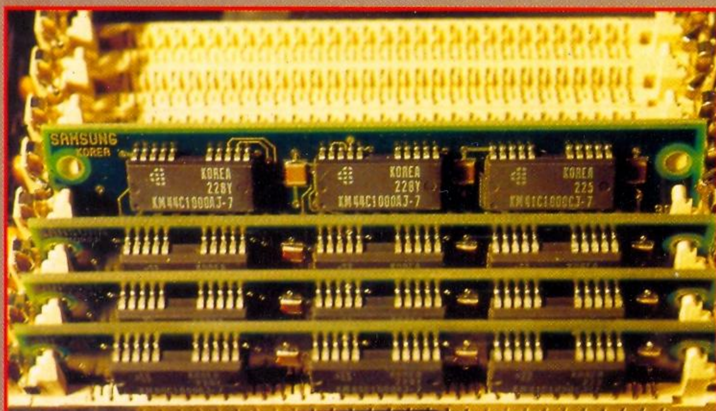
Nom	Chipset	Mémoire	Prix HT
Trident 7900	Trident	512 Ko	300
Trident 7900	Trident	1 Mo	400
ET 4000	TsengLabs	1 Mo	600
Prodesigner IIs	TsengLabs	1 Mo ext. à 2	1000
Diamond Speedstar	TsengLabs	1 Mo	1200
Paradise 1D	WesternDigital	1 Mo	800
Diamond 24x	WesternDigital	1 Mo à 2	2200

• LA RAM •

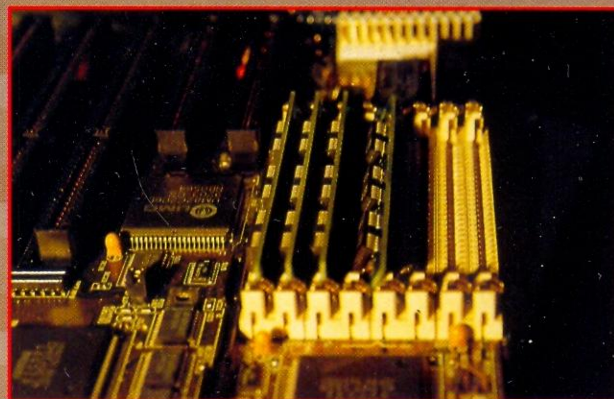
A l'heure actuelle, plus de quatre-vingt pour cent des jeux d'aventure tirent parti de cet avantage. Plus vous aurez de RAM et plus vous réduirez les temps de chargement. En effet, l'ordinateur profite de cette RAM en y stockant les images du jeu et en les rechargeant non plus à partir du disque, mais de la RAM. Les simulateurs se servent également de cette mémoire (Commanche demande 4 Mo de RAM). Si vous ne jouez qu'aux jeux d'arcade ou de réflexion, un gonflage de la RAM n'est pas obligatoire.

Elle se présente sous plusieurs formes. Comme nous avons décidé de ne pas parler des vieux XT (on ne peut plus rien faire pour eux), nous nous intéresserons plus particulièrement aux barrettes SIMMS et aux cartes LIMM pour 286. Si votre micro est de marque réputée (IBM, Compaq, Dell...) vous devrez vous procurer de la RAM auprès d'un revendeur agréé, les gros constructeurs ayant leur propre standard de mémoire vive. Bien qu'il existe quelques AT (286) extensibles par le biais de barrettes SIMMS (utilisées dans les 386), la grande majorité d'entre eux recourent à une carte d'extension mémoire au standard LIMM 4.0 (Lotus Intel Memory Manager). Nul n'est censé ignorer le fonctionnement de la mémoire d'un compatible (uhuhum...). Quel que soit le nombre de RAM dont vous disposez (1mo, 2mo...), le PC ne reconnaît que la présence des 640 premiers Kilo-octets. Dans les micros à base de 8086, cette restriction est imposée par la structure-même du microprocesseur. Si le 286 est en théorie capable de gérer plusieurs mégas, il est incapable de les administrer en un seul bloc. Au contraire, les microprocesseurs 386 et 486 ne souffrent pas de la moindre restriction et adressent allègrement l'ensemble de la RAM telle qu'elle sans tenir compte des fameux 640 Ko. La limite se situe alors au niveau du DOS qui, lui, est absolument incapable de gérer ce surplus de mémoire. C'est pour cette même raison que l'on utilise des gestionnaires de mémoire haute, capable de franchir habilement cette ridicule limite. A titre d'info, les interfaces graphiques OS2.0 et Windows NT ne tiennent plus compte des 640 premiers Ko. En revanche, ces deux nouveaux systèmes d'exploitation ne fonctionnent bien évidemment que sur 386SX minimum et le DOS disparaît totalement (une émulation de ce dernier est tout de même prévue pour continuer à profiter des milliers de programmes tournant exclusivement sous DOS). Je vous conseille d'aller faire un petit tour dans le dossier concernant le CONFIG.SYS et L'AUTOEXEC.BAT, Moulinex vous explique tout ceci dans les détails. Pour étendre la mémoire vive d'un 286, vous devez disposer d'un slot disponible dans votre bécane. Les cartes LIMM 4.0 contiennent en fait une quantité variable de mémoire (jusqu'à quatre mégas) et répondent à un standard bien précis. Il ne s'agit pas d'acheter n'importe quoi et votre nouvelle carte doit être compatible avec la norme LIMM si vous désirez éviter quelques problèmes. La carte s'insère tout simplement dans un slot de la machine. Lorsque vous rallumez votre bécane, vous devez activer le Bios (touche DEL ou ESC) ou le charger d'une disquette et y déclarer la nouvelle quantité de mémoire. Si votre Bios ne possède pas cette option, vous devez loger les drivers de la carte LIMM dans le CONFIG.SYS. Référez-vous à la notice de votre carte). Pour libérer de la place mémoire, il faut trafiquer les fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT (voir dossier PC de ce numéro). Attention! Le 286 ne gère la mémoire étendue qu'au-delà du premier Mo. Les 384 Ko situés entre la fin des 640 Ko et le début du 1er Mo sont inexploitables par les jeux et vous ne pourrez y loger que Smartdrive ou des utilitaires prévus pour. Il est donc fortement conseillé de placer la barre à 2 ou 4 Mo pour être tranquille une bonne fois pour toutes. Vous avez sans doute déjà entendu parler de "gestionnaires de mémoire haute" (EMM386.SYS, QEMM386...). Comme leur nom l'indique, ils s'occupent de "déplacer" les différents programmes au-delà des 640 Ko, mais ne fonctionne que sur 386. Inutile d'acheter l'un de ces gestionnaires, il ne marchera pas sur votre micro.

La mémoire des ordinateurs à base de 386 et 486 s'étend à l'aide de barrettes SIMMs. Il en existe de trois sortes : 256 Ko, 1 Mo et 4 Mo. Ces barrettes prennent place dans une "bank" placée sur la carte-mère du micro et chacune de ces Banques se décompose en quatre mini-slots. Etendre la mémoire de son PC consiste à remplir l'ensemble de la banque à l'aide du même type de barrette. En d'autres termes, les barrettes s'achètent par quatre et doivent être identiques. Prenons un exemple concret. Votre micro affiche au démarrage 1024 Ko. Cela signifie que quatre barrettes de 256 Ko sont installées dans la banque n°0 (cer-



8: La RAM est un composant fragile, faites donc très attention lorsque vous la manipulez. Les barrettes SIMMs s'insèrent en biais...




9 - 10: ... Puis se clipsent. Pour les retirer, il suffit d'écarter manuellement les deux clips en question.

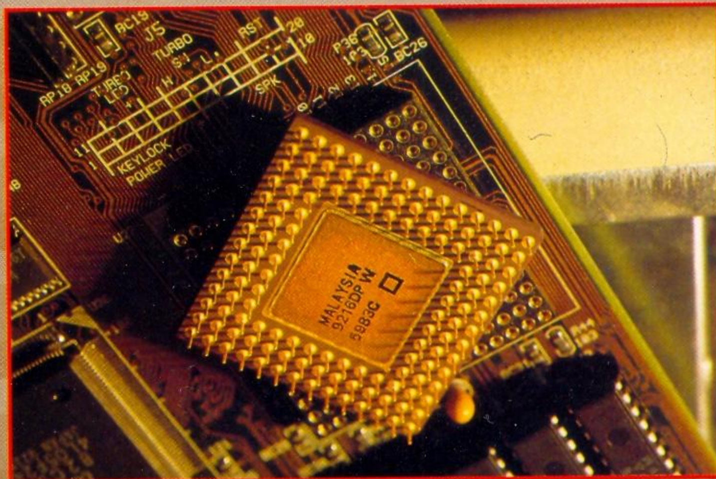
taines cartes proposent une banque supplémentaire identique à la première. On peut donc multiplier par deux la quantité de mémoire maximum installable). Si l'auto-test du Bios vous renvoie un fabuleux 4096 Ko (ce chiffre peut être légèrement inférieur mais c'est normal), vous avez quatre barrettes de 1 Mo. Dans le premier cas, 1024 Ko, et en l'absence d'une deuxième banque, vous devez purement et simplement virer les barrettes de 256 Ko pour y placer les quatre nouvelles. Dans le cas où il y a une deuxième banque, il suffit d'installer les quatre nouvelles SIMMs (de 1Mo par exemple) et laisser les anciennes à leur place. Vous aurez donc 5 Mo en ligne. S'il est impensable de pouvoir mélanger plusieurs types de barrettes dans la même banque, vous pouvez en revanche mélanger deux banques différentes. Si l'on revient rapidement sur l'exemple précédent et en remplaçant les barrettes de 256 Ko (banque 0) par quatre SIMM de 4 Mo, vous aurez 16 Mo dans la banque 0 et 4 Mo dans la banque 1, donc un total de 20 Mo (sympa!). L'opération de remplacement ou d'installation s'accomplit le plus simplement du monde. Une barrette est maintenue dans son mini-slot par deux petits clips. Ecartez-les sur les côtés et appuyez avec votre index sur la barrette (côté composants) pour l'incliner à 45°. Essuyez-vous le front, et retirez délicatement la barrette de son emplacement. Répétez l'opération autant de fois que nécessaire pour libérer la ou les banques. La pose de nouvelles SIMM est encore plus simple : positionnez la barrette au dessus de son emplacement, insérez-la en biais (à 45°, voir photos 8,9 et 10) et redressez-la pour qu'elle se clipse toute seule comme une grande. En théorie, le Bios devrait automatiquement reconnaître la nouvelle RAM mais ce n'est pas toujours le cas dans les premiers 386. Il faut alors l'inscrire manuellement dans le SETUP et relancer la machine. Les explications données dans le deuxième dossier consacré à l'AUTOEXEC.BAT et au CONFIG.SYS devraient vous aider à récupérer quelques octets. A noter que la RAM est extrêmement sensible à l'électricité statique (touchez l'armature métallique de votre micro pour décharger l'électricité que vous avez accumulée en vous bien involontairement, ça n'est pas de votre faute, ne culpabilisez pas, c'est le lot de l'humanité toute entière, c'est pourquoi les constructeurs ont prévu des armatures métalliques alors qu'ils auraient préféré commercialiser des ordinateurs en chêne véritable ou en acajou).

EXEMPLES DE PRIX :

BARETTE SIMM DE 1 MO:	250 F. HT
BARETTE SIMM DE 4 MO:	800 F. HT

LES COPROCESSEURS • ARITHMETIQUES •

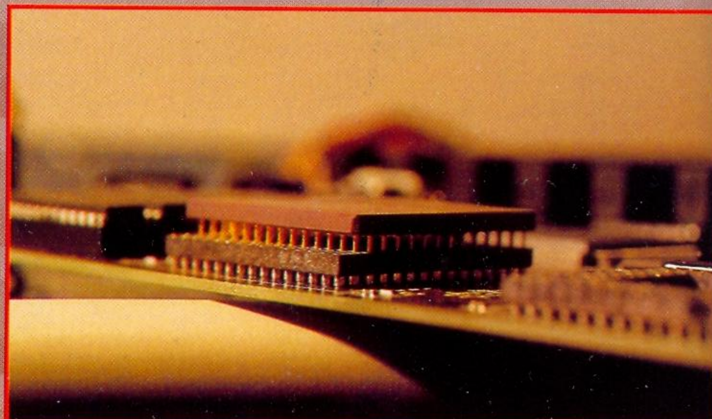
Destiné plus particulièrement aux fanatiques de simulations en tous genres, le coprocesseur mathématique prend en compte tous les calculs (cf. photo 11). Largement plus performant que le processeur dans ce domaine, il peut diviser ce temps de calcul par dix et plus. Les simulateurs passant le plus clair de leur temps à recalculer sans cesse de nouveaux emplacements, il est indéniable que l'ajout d'une telle puce accélère grandement l'ensemble du soft. A noter que le 486DX



contient déjà un coprocesseur interne. Chaque carte-mère digne de ce nom doit avoir un emplacement prévu à cet effet. Rectangulaire pour le 286, carré pour un 386 et plus, le pavé de silicium s'emboîte simplement dans son emplacement. Un détrompeur (coin aplati, dessin d'un point ou d'une flèche) vous indique le sens de la pose. Autant vous dire que la moindre erreur peut détruire votre système en moins de temps qu'il n'en faut pour l'écrire ! Assurez-vous que toutes les pattes se trouvent au-dessus de leur emplacement et enfoncez la puce doucement mais bien à fond. Son fonctionnement est entièrement transparent et des programmes comme Flight Simulator voient leur vitesse carrément doubler. La présence de ce nouveau copro dans votre machine doit être déclarée dans le Setup (ou le BIOS si vous préferez).

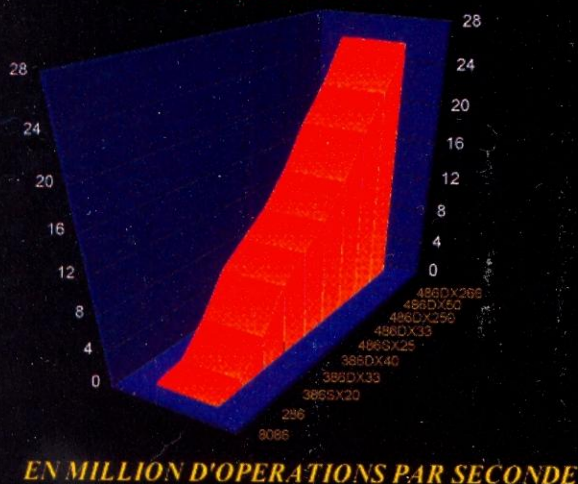
EXEMPLES DE PRIX :

TYPE	PRIX EN F.HT
287	200
387SX16	600
387SX25	800
387DX33	1200
387DX40	1400
487SX25	1400


12: Enfoncez le nouveau processeur le plus profondement possible sans pour autant forcer comme une brute.

LE PROCESSEUR ET • LA CARTE-MERE •

La meilleure façon d'obtenir de réels gains de performance reste le changement pur et simple de la carte mère de l'ordinateur. Nous voulions au départ vous décrire l'opération de A à Z mais nous nous sommes finalement résignés à ne pas le faire. Primo, une explication très détaillée (genre trois pages sans les photos) serait largement nécessaire (cela dit, nous y reviendrons prochainement à l'occasion d'un nouveau dossier) et secondo, c'est une opération onéreuse comparée à certaines configurations complètes. En revanche, vous pouvez opter pour quelques solutions intermédiaires. Tout d'abord, il existe des cartes d'extension avec un autre processeur qui permettent de transformer soit un 286 en 386 SX ou un 386SX en 486. Ce type d'extensions revient tout de même assez cher mais peut constituer LA solution idéale, du moins en ce qui concerne les 286. Pour ce qui est des 386 et des 486, le problème est moindre. Les cartes 386SX peuvent facilement évoluer vers le DX. J'en profite pour vous rappeler rapidement qu'un "DX" fonctionne entièrement en 32 bits alors qu'un "SX" est un 16/32 bits (un vrai faux DX). La première chose à faire est de vérifier si votre carte mère accepterait un DX (les cartes taïwanaises et compagnie indiquent souvent au démarrage un message "386 SX/DX 25 Mhz"). Si c'est le cas vous pouvez faire l'acquisition d'un processeur comme l'Intel 386DX33 ou l'AMD 386DX40 plus rapide. Le vendeur doit également vous fournir l'oscillateur qui l'accompagne (quartz). Après avoir ouvert les entrailles de votre futur monstre, repérez l'emplacement du processeur (il est carré, assez gros et c'est marqué Intel ou AMD dessus) ainsi que celui de l'oscillateur (c'est un petit pavé argenté et le nombre de Mhz de votre machine, multiplié par deux, y est gravé. Attention, il se peut qu'il y en est un deuxième mais avec un nombre de Mhz plus faible. N'y touchez pas, merci). Si vous êtes quelqu'un de chanceux, ce dernier est en place sur un support. Il suffit de tirer dessus pour y mettre le nouveau. S'il est soudé (et en supposant que vous sachiez souder), il faudra généralement déposer la carte mère pour avoir accès au dos de celle-ci. Le retrait du 386 en place est une tâche aisée mais délicate. A l'aide d'un petit tournevis plat d'horloger que vous glissez entre le processeur et son socle, décollez progressivement le 386 de son socle à l'aide du tournevis et changez régulièrement de côté pour ne pas tordre les pattes (cf. Photo 12). Une fois l'opération achevée, logez votre DX en lieu et place de l'ancien. Consultez attentivement le manuel de votre carte-mère qui vous indiquera quelles sont les jumpers à modifier. Un 486 SX se transforme en DX à l'aide d'un coprocesseur arithméthique (voir paragraphe correspondant). La deuxième solution est connue sous le nom d'Overdrive. Il s'agit d'une puce que l'on place à côté du processeur existant et qui double sa vitesse de fonctionnement. Par exemple, un Overdrive pour SX 25 transformera l'engin en SX 50. Cet Overdrive occupe l'emplacement du copro-mathématique et se place de la même façon.



EXEMPLES DE PRIX :

NOM	TYPE	PRIX EN F.HT
386DX33	PROCESSEUR	3000
386DX40	PROCESSEUR	3200
486DX33	PROCESSEUR	4300
486DX50	PROCESSEUR	4900
486SX25/50	OVERDRIVE	3000
486DX33/66	OVERDRIVE	5200

Voilà, vous avez à présent une petite idée de ce qu'il faut changer pour augmenter les performances ou le confort d'utilisation de votre ordinateur. Bien entendu, nous vous conseillons tout de même de faire appel à un spécialiste pour effectuer l'opération à votre place. Mais rien ne vous empêche de jouer les bricolos et de tout faire vous-même (aïe!). Devant le nombre incroyable de techniques, de cartes-mères et de tout autre élément qui diffère d'un constructeur à l'autre, il nous est impossible de prévoir chaque cas indépendamment. Restez donc sur vos gardes et ne faites vous-même "l'upgrade" de votre machine que si vous vous en sentez capable. Bonne chance et que le BIOS soit avec vous...



CONCOURS



PSYGNOSIS

joystick RTL



1ER PRIX: UN AMIGA 1200 OU UN PC 386
2EME PRIX: LEMMINGS 1 ET 2 + LEMMINGS DATA DISK
3EME PRIX: LEMMINGS 2 + LA COLLECTION COMPLETE DES 12 PIN'S LEMMINGS 2
4EME ET 5EME PRIX: LEMMINGS 2
LES 20 SUIVANTS: UN T-SHIRT LEMMINGS 2 CHACUN



Merveilleux, non? Que de lots magnifiques, que de bonheur en bloc et de joie scintillante. Psygnosis et Joystick ont décidé de vous transformer en bestiole aux cheveux verts, de vous faire tomber dans des trous, de vous faire exploser, de vous faire crier «OOooh NooooOooo!», bref, de vous transformer en Lemmings. Jouez (ouais!) répondez aux questions (ouais!) et vous aussi, vous pourrez gagner (ouais!) Le mardi 30 mars, en direct sur RTL dans l'émission Video Game News, présentée par Christophe Nicolas, à partir de 19h30, le gagnant du premier prix sera tiré au sort. S'il écoute l'émission et qu'il hurle sa joie au téléphone, il gagnera un exemplaire de Lemmings 2 en plus de l'ordinateur qui lui est offert.
C'est pas des kilos de bonheur ça?

LES QUESTIONS

1-PSYGNOSIS EST:
A: une entreprise de ventes d'enclumes par correspondance.
B: le nom du chien de Bernard Menez.
C: une société d'édition de logiciels de jeux.

2-LES LEMMINGS VIVENT:
A: dans des nids en haut des feux rouges
B: dans les poches des lépreux
C: dans des terriers en Scandinavie

3-L'UN DES MEMBRES DE LA RÉDACTION MET DU SCOTCH AUTOUR DES LEMMINGS. QUI EST-IL?
A: Michel Drucker B: Jacques Martin C: J'm Destroy

4-SI L'ON TREMPE UN LEMMINGS DANS DE L'EAU BOUILLANTE, QUE SE PASSE-T-IL?
A: Il chante «Qui a le droit en Turc».
B: Il se brûle, il a mal et il souffre pov'tit'bête.
C: Il se met à écrire un livre de Recettes Bretonnes.



REGLEMENT DU CONCOURS

- Ce concours est ouvert à tous les lecteurs de Joystick, quelle que soit leur pointure, ou leur tour de taille.
- Pour participer, il n'y a rien de plus simple, il suffit de remplir le bulletin réponse qui se trouve dans cette page, soit avec un stylo, un crayon, un feutre, du typex, je ne sais pas moi, avec votre sang même, on s'en tape! On veut juste qu'il soit rempli.
- Les membres de Joystick et de Psygnosis n'ont absolument pas le droit de participer parce qu'il faut pas déconner non plus ça serait trop simple. Si on en gaule un qui se déguise en lecteur pour participer, même en lecteur pauvre, on lui fait manger un sac de graviers et on le jette dans la Seine.
- Le concours sera clos le 24 Mars à minuit et notre pote, le cachet de la poste, fera foi.
- Les bulletins incomplets, raturés, biffés, tachés de traces de gras, seront piétinés haineusement par toute la rédaction de Joystick qui entamera des chants guerriers Mouloumbas.
- Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. Les perdants pourront toujours ramper à nos pieds, nous supplier, pleurer à nos portes, ils n'obtiendront que des coups de pieds dans l'bide.

BULLETIN REPONSE

Bulletin à découper et à renvoyer, à: Joystick/RTL Concours, «Deux kilos de Lemmings SVP», 103 Bd Mac Donald 75019 Paris

Réponse N°1: ❑ A ❑ B ❑ C Réponse N°2: ❑ A ❑ B ❑ C Réponse N°3: ❑ A ❑ B ❑ C Réponse N°4: ❑ A ❑ B ❑ C

Mon nom de Lemmings est:...

J'habite dans un terrier à telle adresse:...

Dans telle ville:...Qui a pour code postal:..................

Mon numéro de téléphone:.................................Mon âge:.....................Mon Ordinateur:..................

Avec le bol que j'ai, je vais forcément gagner le premier prix et je choisis: donc : ❑ Amiga 1200 ❑ PC 386

J'ai les cheveux verts: ❑ oui - ❑ non J' fonce dans les murs: ❑ oui - ❑ non

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

ATARI ST/STE - AMIGA

THE DREAM TEAM
249/249F
+ WWF Wrestlermania + The Simpsons + Terminator 2

SUPERFIGHTER
249/249F
+ WWF Wrestlermania + Final Fight + Pitfighter

PSYCHO'S SOCCER
275/275F
+ International Soccer Challenge + Kick Off 2 + World Championship Soccer + Manchester Unitted

MANETTES

Manette SPEEDKING	125F
Manette NAVIGATOR	159F
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	99F
QUICKJOY VI JET FIGHTER	149F
QUICJK JOY V SUPERBOARD	199F
QUICKJOY TOPSTAR	295F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

A -Train	Hired Gun
Addams Family 2	Lemmings 2
Battletoads	MC Donald Land
Chaos Engine	Préhistoric 2
Crusader of Dark Savant	Sleep Walker
Fables and Fiends	Universal Monsters
Gunship 2000	Walker

AUTRES NOUVEAUTES

Alien 3	No Greater Glory
Armourgeddon 2	Nova 9
Bard's Tale Conts. Set	Outlander
Combat Air Patrol	Pacific Islands
Conquest of Longbow	Populous 2 Chall. data disk
Creepers	
Cytron	Prophecy of Shadow
Daemonsgate	Robin Hood (Sierra)
Darkmere	Rome
Free D. Cl	Simpsons.
Jaguar	Super Cauldron
KGB	Super Hero
Krusty's Fun House	Utopia Twin Pack

Pour connaître la disponibilité d'un jeu dans un magasin MICROMANIA, TAPEZ 3615 MICROMANIA

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

MICROMANIA

Air Support	ND/259F	Hook	249/249F	Premier Manager	225/225F
Aquatic Games	299/249F	Indy IV (Action)	225/225F	Risky Woods	225/225F
Black Crypt	ND/225F	Ishar	299/299F	Road Rash	ND/299F
Bunny Bricks	229/229F	Jaguar	ND/225F	Robosports	ND/259F
Castles	249/299F	Joe and Mac	225/225F	Shuttle	275/275F
Castles data disk	ND/149F	L'arme Fatale	249/249F	Sim Earth	ND/349F
Cool World	249/249F	Links	ND/359F	Striker	225/225F
Crazy Cars 3	299/299F	Lord of Rings	ND/225F	Super Tetris	ND/299F
Curse of Enchantia	ND/299F	Monkey Island 2	ND/349F	Superski 2	ND/299F
Doodlebug	225/225F	Nicky Boom	279/279F	The Games Espana	299/299F
Eye of Beholder 2	ND/325F	Pool	225/225F	Ween	299/299F
Global Effect	299/299F	Populous N2 Plus	ND/325F	Wizzkid	225/225F
Gobliins 2	299/299F	Powermonger Data Disk	119F/ND		

TOP 20 ST/AMIGA

Street Fighter 2	249/249F	Transarctica	299/299F
The Manager	275/275F	D Day	ND/369F
Sensible Soccer N2	225/225F	Best of Best Karaté	269/269F
Legends of Valour	275/275F	Zool	ND/225F
Wing Commander	ND/299F	Project X	ND/225F
Indy IV (Aventure)	ND/325F	WWF N2	249/249F
Flashback	299/279F	EPIC	249/249F
Civilization	ND/299F	Fire and Ice	225/225F
Grand Prix (Microprose)	299/299F	Dominium	299/299F
Pinball Fantasies	ND/275F	Shadow of Beast 3	ND/275F

IMPORTANT: Les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine

PC COMPATIBLE

NOUVEAU **THE DREAM TEAM**
299F
+ WWF Wrestlermania + The Simpsons + Terminator 2

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Addams Family 2
Battletoads
Betrayal at Krondor
Buzz Aldrin Into Space
Car and Driver
Fables and Fiends
Flashback
Lemmings 2
MC Donald Land
Nigel Mansel
Sleep Walker
Space Quest 5
The Legacy
Ultima VII Part 2 Serpent Isle
V For Victory 2

MANETTES

TOPSTAR SV 227	289F
QUICKJOY SV 202	175F
CARTE SV 202	149F
QJOY SV 202 + CARTE	299F

AUTRES NOUVEAUTES

Amazon	Pacific Islands
Battlechess 4000	Pinball/Take Break
Carmen USA De Luxe	Populous 2
Carrier at War	Prehistoric 2
Creepers	Putt Putt
Daemonsgate	Reach for the Skies
Darkmere	Screen Saver
Daughter of Serpent	Street Fighter 2
Dogs Of War	Strike Com. Speech
Hired Gun	Acc
Incredible Machine	Strike Commander
Island of Brain	Universal Monsters
John Madden 2	Worldtris (français)
L'Arme Fatale	X Wing

TOP 20 PC COMPATIBLE

Comanche	389 F	Inca	399 F
Grand Prix (Microprose)	395 F	Civilisation	349 F
Crusader of Dark Savant	399 F	AV8B Harrier Jump Jet	425 F
The Manager	275 F	Aces Mission Disk	225 F
King Quest VI	399 F	Transarctica	299 F
Task Force 1942	425 F	Aces of the Pacific	349 F
Laura Bow 2	349 F	Quest for Glory 3	349 F
F15 Strike Eagle N3	395 F	Ultima Underworld	349 F
Legends of Valour	35[illegible] F	Wing Commander 2	349 F
A-Train	34[illegible] F	Falcon 3.0	399 F

A.T.A.C	399 F	Dungeon Maséter	299 F	Ishar	299 F	Robosports	299 F
B 17 Fortresse Volante	399 F	Epic	299 F	Jetfighter 2 + Mis Disc	475 F	Rome	349 F
Best of Best Karaté	299 F	F117A NightHawk	399 F	KGB	325 F	Sherlock Holmes	375 F
Birds of Prey	349 F	Falcon Miss Disk 1	225 F	Links Mauna Kea Course	229 F	Sim Ant PCW	299 F
Bunny Bricks	229 F	Forge of Virtue	175 F	Links Pro	399 F	Sim Earth PCW	345 F
Captive 1.1	299 F	Gobliins 2	349 F	Lord of the Rings 2	369 F	Sim Life	375 F
Castles 2	349 F	Grand Prix Unlimited	299 F	Lure of Tempress	299 F	Super Cauldron	299 F
Castles Data Disk	149 F	Gunship 2000 Scén.Disk	225 F	Monkey Island 2	299 F	Super Tetris	349 F
Cool World	295 F	Harpoon	399 F	Moonstone	275 F	The Games Espana 92	375 F
Crazy Cars 3	299 F	Heroes of the 357Th	299 F	Nicky Boom	299 F	The Seige	275 F
Curse of Enchantia	299 F	Hook	349 F	Pacific War	375 F	the Summoning	325 F
D Day	369 F	Inca Speech Disc	249 F	Powermonger	349 F	Theater of War	325 F
Dark Queen of Krynn	299 F	Indy IV (Action)	275 F	Prophecy of Shadow	329 F	Ultima VII	349 F
Dominium	329 F	Indy IV (Aventure)	325 F	Rampart	299 F	V for Victory	325 F
				Red Baron Miss.Disk	225 F	Ween	349 F
				Rex Nebular	399 F	WWF N2	299 F
				Risky Woods	275 F		
				Robocop 3	299 F		

IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania.

LE PC MIS EN PIECES

•••••••SUITE•••••••

Le mois prochain, vous découvrirez le monde fascinant de MS-DOS qui s'offre à vous; un monde plein de mystères, avec CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT; un monde peuplé d'êtres fascinants tels que HIMEM.SYS, EMM386.SYS et SMARTDRV; un monde de danger avec le BIOS; un monde plein d'imprévus, avec Ctrl-Alt-Del ou même "reset", pour les cas désespérés. C'est par cette phrase énigmatique que je clôturais, le mois dernier, la première partie du dossier consacré au PC.
Donc, comme promis, ce mois-ci, vous allez découvrir le monde fascinant de MS-DOS qui s'offre à vous; un monde plein de mystères, avec CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT; un monde peuplé d'êtres fascinants tels que HIMEM.SYS, EMM386.SYS et SMARTDRV; un monde de danger avec le BIOS; un monde plein d'imprévu, avec Ctrl-Alt-Del ou même "reset", pour les cas désespérés.
Moulinex

Premier système à être consulté lorsqu'on allume sa machine, le **BIOS** (Basic Input/Output System) contient un programme appelé **SETUP** qui permet de sauvegarder les données relatives à la configuration matérielle. C'est, avant le **DOS** qu'il décharge de nombreuses tâches, le système vital du PC. D'une machine à l'autre, toutes les fonctions principales du **BIOS** sont standards et logées aux mêmes adresses dans la mémoire.
Contenu dans une **ROM**, le **BIOS** a pour tâche de répertorier, au démarrage, le type de processeur, la présence éventuelle d'un coprocesseur, le type, la quantité de mémoire installée dans la machine et la façon dont elle est installée dans les différentes banques, le nombre de lecteurs de disquettes, le nombre et le type de disque dur (1), le type de carte vidéo, le type de clavier, le type d'interfaces (série, parallèle, etc.) et enfin, la date et l'heure stockées dans la **RAM CMOS**, alimentée en permanence par une pile ou un accu.

C'est, du reste, parce qu'elle est sauvegardée par une batterie que la **RAM CMOS** permet au **PC** de connaître en permanence la date et l'heure ainsi que la configuration de la machine, contrairement à la **RAM** classique qui, elle, s'efface lorsque la machine s'éteint.
Dans un proche avenir, il est probable que l'intégralité des données stockées dans les ordinateurs utilisera ce principe (mémoire flash) en lieu et place des disques durs. Mais nous n'en sommes pas là mon cher Grichka et je m'aperçois que ça n'a finalement aucun rapport avec le sujet qui nous préoccupe.

Or donc, c'est grâce à cette première couche "logicielle" que les **PC** sont compatibles entre eux: lorsqu'une instruction est donné par le système d'exploitation, le **BIOS** sert d'intermédiaire.
Pour l'utilisateur de base, le **BIOS** est généralement transparent et la seule manifestation de sa présence a lieu pendant la séquence d'allumage de la machine. En effet, lorsqu'il a reconnu les différentes entrées/sorties, le **BIOS**, par l'intermédiaire du **POST** (Power-On Self Test), teste la mémoire pendant la séquence d'allumage (tactactactac...), se livre à différents calculs histoire de voir si le proccesseur est toujours performant, lance, l'un après l'autre, les drives afin de les tester et, enfin, s'il n'a pas trouvé de disquette dans le lecteur **A**, lance le disque dur (2)

1 BON PLAN !

Afin de gagner de précieuses secondes pendant l'allumage, vous pouvez appuyer sur la touche ESCape (ou ECHAPement), en haut à gauche, ce qui aura pour effet de passer le test de la mémoire plus rapidement.

Voilà, la machine est maintenant en train de charger. Après **IO.SYS** et **MSDOS.SYS** (fichiers cachés), c'est le fichier **COMMAND.COM** qui est chargé. Comme son nom le laisse supposer, ce fichier comporte l'intermédiaire de commandes du **DOS** (Disc Operating System).
Après **COMMAND.COM** sont chargé les fichiers **CONFIG.SYS** et enfin l'**AUTOEXEC.BAT**.
Ces deux fichiers, vous n'allez pas tarder à les connaître par coeur si vous souhaitez tirer partie de votre machine, c'est-à-dire avoir assez de mémoire, problème numéro 1 de l'utilisateur de PC.
En effet, dans le précédent dossier, je parlais d'un boulet que traîne cette machine et qui s'appelle "compatibilité". Afin de rester compatible avec les premiers PC à base de 8086, le **DOS** n'est capable de gérer que 640 Ko de mémoire. Vous pouvez remplir les banques avec toutes les barrettes **SIMM** du monde et avoir 4, 8, 16 Mo ou plus de mémoire, **DOS** n'en connaît que les 640 premiers Ko. Afin de savoir pourquoi, il faut faire un petit voyage dans la préhistoire, c'est-à-dire au début des années 80. A l'époque, les machines disposaient toutes de très peu de mémoire.
En dessous de 32 Ko de **RAM** (vous avez bien lu: seulement 32 768 octets !), on parlait de micro-ordinateur. Au-dessus était le monde très fermé et très onéreux des mini-ordinateurs, dont l'**IBM PC**.
Lorsque fut mis au point le système d'exploitation des premiers mini, le futur Microsoft DOS, il fallut fixer une limite à la mémoire adressable par le système. Arbitrairement, les programmeurs se dirent que 64 Ko était une limite qu'il était impensable que l'on puisse dépasser de... mfff... allez disons... 10 fois plus! Avec 640 Ko, les programmeurs pensaient disposer d'une marge de manoeuvre fort large. Comme quoi la réalité dépasse la fiction.
Pour être positif, cela prouve au moins que vous qui me lisez, avez de grandes chances de prendre votre retraite dans une station spatiale où vous pourrez jouer à King Quest 42 et Elite 3, mais en attendant, revenons en au **MS-DOS**.
Naturellement, l'évolution de la miniaturisation démentit très vite ce jugement qui a probablement fait perdre quelques années à **IBM** et empoisonne la vie de millions d'utilisateurs et avec le **XT** est apparu une machine capable de gérer beaucoup plus de mémoire. Oui, mais le **DOS** est toujours là et comme il faut rester compatible...
Les 640 Ko sont utilisés en partie par **COMMAND.COM** et certains périphériques chargés dans **CONFIG.SYS** et **AUTOEXEC.BAT**. S'il est indispensable de charger **COMMAND.COM** en mémoire, voyons comment gagner de la place avec ces deux derniers. Au fait, pour connaître la mémoire dont vous disposez, tapez:

```
chkdsk
```

ou, si vous disposez du DOS 5.0

```
mem / C / more
```

2 BON PLAN !

Pour charger le Setup du BIOS, il suffit d'appuyer sur la touche DELete (ou SUPPRession), après le test de la mémoire. Généralement, la machine vous en informe par un court message du genre:
**** Press (DEL) if you want to run SETUP ****
Attention, c'est la touche DEL située au-dessus des flèches qui est utilisée et non celle du pavé numérique; de plus, on n'a qu'un très court instant pour le faire, ensuite, le cycle du POST reprend son cours.

Le CONFIG.SYS

Ce fichier sert à charger en mémoire différents périphériques et drivers. Il peut s'agir d'une souris, d'un gestionnaire de carte **SCSI**, etc. Pour charger et éditer ce fichier, vous devez utiliser un éditeur de texte, tel **EDIT** qui est livré avec le **DOS**. Pour cela, tapez **EDIT CONFIG.SYS**. Si vous effectuez une modification, n'oubliez pas de sauver votre fichier modifié. L'ancienne version sera encore présente mais sera renommée en **CONFIG.BAK**. A chaque nouvelle sauvegarde, l'ancienne est renommée en **BAK** (comme backup, c'est-à-dire sauvegarde). Comme ce fichier est chargé au démarrage, il faut rebooter (redémarrer) pour que le changement soit pris en compte.

3 BON PLAN !

Sous DOS 5.0, il suffit de taper HELP afin d'avoir un bref descriptif des différentes commandes. Si l'on souhaite avoir plus de détails sur l'une d'elles, il suffit de taper, par exemple pour DIR:
**** help dir ** ou bien ** dir /? ****

Naturellement, chaque fichier config dépend de votre machine mais imaginons un fichier type si vous ne possédez pas le DOS 5.

Pendant le chargement, les lignes qui comportent une **REM** en en-tête ne sont pas prise en compte. A noter que dans les versions d'avant le **DOS 5.0**, le fait de mettre une **REM** dans config.sys génère une erreur mais ne charge pas la ligne, ce qui est le but de la manoeuvre faites return à la fin de chaque ligne, sauvez et voilà: chaque fois que vous taperez edsys, le fichier batch chargera automatiquement **EDIT** et **CONFIG.SYS**. La mystérieuse commande "echo off" sert simplement à éviter, lorsque votre programme se met en route, d'afficher ce qu'il fait car sous **DOS**, toute commande exécutée apparaît à

l'écran. Et le signe "@" me direz-vous? Eh bien, puisque tout s'affiche, le DOS affiche également echo off! En mettant ce signe devant la ligne, on l'empêche de le faire. Dans l'absolu, il est également possible de taper le signe "@" devant chaque ligne, mais comme les informaticiens sont fainéants de nature, autant régler le problème une fois pour toutes en début de fichier!

```
        Shell = C:\DOS\command.com /P/E:256
    rem install=C:\DOS\fastopen.exe
        device = C:\DOS\ansi.sys
        country = 033,,C:\SYS\country.sys
        LASTDRIVE = E
        BREAK = ON
        FILES = 30
        BUFFERS = 20
```

4 BON PLAN !

Pour redémarrer, vous pouvez faire un "reset" au clavier en utilisant les touches Ctrl-Alt-Suppr. Les trois touches doivent être appuyées en même temps.

Pour gagner de la mémoire, voyons quoi faire "sauter".

La ligne Shell..., pas touche. Remarquez juste au passage que "command.com" est précédé de "C:\DOS\". Cette façon d'écrire s'appelle un chemin (ou Path) et indique que le fichier command.com que l'on souhaite charger se trouve dans la Directory "DOS" (3).

Fastopen... est pour l'instant désactivé. Ce programme, fourni avec le DOS sert à accélérer l'accès du disque dur aux fichiers. Si vous avez assez de place, essayez de l'utiliser, sinon, pas de pitié.

... ansi.sys... Ah! Voilà typiquement un driver qui peut être supprimé d'un coup de REM. Ce pilote d'écran n'est généralement pas utile. Vous pouvez aussi avoir eansi.sys. D'une version plus récente, eansi prend plus de place en mémoire. Si vous n'utilisez pas, sous DOS, de caractères de couleurs, faites le sauter. Si vous utilisez des caractères de couleurs, passez-vous en et faites le sauter !

Country... Là aussi, on peut très bien se passer de ce driver de clavier.

LASTDRIVE... indique à DOS combien de places réserver pour gérer les disques durs. En général, on compte une lettre de plus. Si, par exemple, vous possédez un disque dur en C: et D:, la valeur devra être E.

BREAK... ne prend pas de place en mémoire. La présence de cette commande permet d'utiliser les touches Ctrl-Break (ou Ctrl-Pause) afin de stopper un programme ou une commande sous DOS.

FILES = 30
BUFFERS = 20

Ces deux lignes servent à indiquer à DOS combien de fichiers il peut ouvrir en même temps (Files) et quelle mémoire tampon leur est consacrée. Les valeurs

5 BON PLAN !

Il est pratique de mettre une tabulation devant chaque ligne ne comportant pas de REM au moyen de la touche TAB (à gauche du A). D'une part, cela permet de voir d'un simple coup d'oeil ce qui est chargé au démarrage ou ne l'est pas, mais de plus, si un programme d'installation modifie votre AUTOEXEC.BAT, de vous en rendre compte car en réécrivant une ligne, ces programmes font sauter la tabulation en question.

montrées ici sont des valeurs moyennes. Pour gagner de la place, vous pouvez essayer FILES = 25 et BUFFERS = 10. En fait, il faudra tester.

L'AUTOEXEC.BAT

Chargé après le config, ce fichier sert à lancer des programmes spécifiques. On remarque, devant la sixième ligne, les lettres REM comme REMarque. Comme il est souvent nécessaire de modifier ce fichier, il est préférable, plutôt que d'effacer la ligne que l'on ne souhaite pas garder, de taper REM.

```
        @echo off
        set COMSPEC=C:\DOS\command.com
        path C:\DOS;C:\BAT;C:\UTILS
        keyb fr,,C:\DOS\keyboard.sys
        prompt $p$g
rem     mode con rate=32 delay=1
        mouse.com
```

La ligne set COMSPEC... ne doit pas être enlevée.

La ligne Path dépend de votre configuration. Lire (3).

Keyb... sert à charger le clavier Français. Si vous souhaitez gagner de la place, vous pouvez mettre REM devant. Attention, vous serez alors en QWERTY (voir tableau de correspondance des touches). A noter que la syntaxe de cette commande peut varier suivant le type de DOS utilisé (Amstrad par exemple).

Prompt... affiche sur l'écran, à côté du nom du disque le répertoire dans lequel vous vous trouvez. Cela ne prend pas de place et c'est pratique.

Mode con rate... peut être éliminé d'un REM.

Mouse, qui sert à charger la souris, se rencontre sous différents noms. Parfois, on le trouve en fichier de type .SYS qui se lance dans le CONFIG.SYS. Pour gagner de la place, il n'est pas utile de le lancer sous DOS. On pourra le rajouter dans le batch d'un programme qui en a besoin, ou le taper à la main avant de lancer le programme en question.

Il existe de nombreux programmes utilitaires se chargant dans l'autoexec. Appelés TSR (Terminal and Stay Residents), ces programmes, tel DOSKEY du DOS 5.0, sont pratiques mais prennent beaucoup de place. Il faudra les éliminer en premier lors d'une optimisation de vos fichiers.

LE DOS 5.0

Afin de permettre aux utilisateurs de profiter de toute leur mémoire, le DOS 5.0 dispose de nouveaux outils très pratiques. Voici un CONFIG.SYS type pour DOS 5.0.

```
DEVICE=C:\DOS\setver.exe
SHELL= C:\DOS\command.com C:\DOS/P /E:322
DEVICEhigh=C:\DOS\himem.sys
DEVICEhigh=C:\DOS\emm386.exe 1024 NOEMS
LASTDRIVE = E
FILES = 10
BUFFERS = 20
STACKS = 0,0
DOS=HIGH,UMB
```

La ligne ... setver sert à "tromper" le DOS s'il rencontre des programmes destinés à utiliser une version précédente à la 5.0. Sauf exception, on peut s'en passer.
Himem est un gestionnaire de mémoire étendu (XMS). Grâce à sa présence, vous pouvez charger des drivers dans la mémoire haute, c'est-à-dire en dehors des 640 Ko de démarrage. Pour cela, on utilise la commande "Devicehigh" au lieu de "Device".
Emm386, comme son nom l'indique, est destiné aux 386 et 486. Il sert à déclarer une certaine quantité de mémoire en mémoire dite Paginée. Suivant votre configuration, faites des essais avec ou sans et consultez votre documentation. Certains programmes gagnent à l'utiliser (Windows 3.n), d'autres refusent totalement sa présence (Ultima 7).
Bien que le programme Install de Windows s'évertue à modifier cette ligne, on peut mettre les Stacks à 0 pour gagner de la place en mémoire.
Enfin, DOS HIGH, UMB charge le DOS en mémoire haute. Suivant votre configuration, vous pourrez essayer UMB ou non. Dans la négative, l'option Stacks devra être enlevée.
Remarquez que Files n'est qu'à 10. C'est dû à la présence de Smartdrv.exe dans l'Autoexec qui permet de les baisser. A noter que cette version du DOS accepte les REM dans le Config.sys.

6 BON PLAN !

Plutôt que taper à chaque fois EDIT CONFIG.SYS, créez donc un fichier batch qui fera le boulot pour vous. Par exemple, tapez EDIT edsys.bat (ou toto.bat ou tout ce qui vous passe par la tête avec .BAT à la fin, SAUF AUTOEXEC !). Vous voilà sous l'éditeur, tapez ensuite:
@ echo off
EDIT CONFIG.SYS

Côté AUTOEXEC.BAT, le DOS 5.0 apporte également des changements. L'exemple tient compte d'une carte Soundblaster. Bien entendu, si vous n'en possédez pas, la ligne ne sert à rien. De plus, certains logiciels (Ultima Underworld 2) n'apprécient pas trop qu'on déclare la carte en question car ils disposent de leur propre gestionnaire.

SET TEMP... indique où les fichiers temporaires doivent être stockés. Ces fichiers sont utilisés par certains programmes (Windows3.n) pour stocker des données destinées à accélérer le fonctionnement. Suivant le programme, on doit posséder une directory TMP ou TEMP. Si vous trouvez, dans votre racine, des fichiers ressemblant à cela:

```
~toto.tmp
```

créez une directory TEMP et TMP. Dans le cas inverse, supprimez la ligne avec une REM.

```
@echo off
SET COMSPEC=C:\DOS\command.com
SET BLASTER=A220 I7 D1 T2
SET SOUND=C:\SBPRO
SET TEMP=C:\TEMP
SET TMP=C:\TEMP
PATH C:\DOS;C:\BAT;C:\UTILS
lh C:\DOS\keyb fr,,C:\SYS\keyboard.sys
C:\DOS\smartdrv.exe A- C+ 1024 512
prompt $p$g
```

Remarquez la commande "lh" devant Keyb. Elle sert à charger le gestionnaire de clavier en mémoire haute. On peut taper, au choix, lh ou loadhigh. C'est l'équivalent de Devicehigh du CONFIG.SYS. Naturellement, il faut dans les deux cas disposer de Himem.
Enfin, Smartdrv.exe est un cache disque qui accélère la lecture et l'écriture en se servant de la mémoire pour faire transiter les données. Par exemple, si vous faites DIR, le DOS chargera le catalogue dans la mémoire. La seconde fois que vous ferez DIR, les données seront directement lues en RAM et non plus sur disque puisque la RAM est plus rapide (environ 70 nanosecondes contre 10 ou 20 millisecondes!) Dans l'exemple montré, le lecteur A: est "caché" en lecture uniquement et le C: en lecture et écriture; 1024 et 512 indique la mémoire utilisée par Smartdrv sous Windows 3.n. Consultez votre documentation pour en savoir plus. A noter que Smartdrv.sys est totalement incompatible avec Fastopen.

7 BON PLAN !

Certain drivers de souris peuvent être enlevés de la mémoire après usage, en tapant, par exemple:
** mouse / u ** ou bien ** mouse off **
Si vous possédez plusieurs drivers de souris, testez-les et utilisez celui qui prend le moins de place en mémoire (s'il fonctionne sans tout planter, naturellement).

Le mois prochain, nous nous attaquerons à Windows, puisque de plus en plus de jeux utilisent ce programme. Bonne bidouille et, surtout, pensez à bien sauvegarder vos fichiers de démarrage et réflechissez bien avant de vous lancer dans une modification si vous n'êtes pas sûr de vous. Afin d'éviter tout dégât (comme un disque dur qui ne démarre plus, par exemple si vous effacez la ligne

COMMAND.COM ou, pire, le fichier lui-même, créez une disquette de démarrage comme l'indique le manuel du **DOS**.

(1) Le disque dur n'est déclaré dans le **BIOS** que s'il s'agit d'un disque de type **AT-BUS (IDE)** puisque ces disques durs sont directement gérés par le contrôleur de la machine. Dans le cas d'un disque **SCSI**, c'est la carte **SCSI** qui se charge du disque dur. C'est pour cela que je qualifiais, le mois dernier, cette carte "d'ordinateur dans l'ordinateur". Je vous rassure, les cartes **SCSI** ont, elles aussi, un **BIOS**.

(2) Certain **BIOS** récents disposent d'une option permettant de remettre les valeurs par défaut. C'est certes très pratique, mais cela ne tient pas compte des caractéristiques de votre disque dur que vous noterez en priorité si ce dernier est de type **AT-BUS (IDE)**.

(3) Au bout de très peu de temps d'utilisation, le disque dur de votre machine risque de ressembler à un champ de bataille où vous aurez bien du mal à vous y retrouver. Il est donc nécessaire de faire un peu de rangement. Pour cela, créez des "directory" (ou répertoires) et des "sous-directory" (ou sous-répertoires). Cela paraît compliqué mais je suis là pour vous expliquer: imaginez que le disque dur soit un meuble de rangement. Ce meuble peut disposer d'un ou plusieurs tiroirs, chaque tiroir étant un disque dur (C: , D: , E: , etc.). Dans chacun de ces tiroirs, vous pouvez mettre un "dossier" qui regroupera les fichiers de la même famille. Par exemple, les fichiers de Wing Commander 2 seront dans le "dossier" (répertoire, directory) WC2; le **DOS** dans le répertoire **DOS**; les utilitaires divers dans le répertoire **UTILS**, etc. Par exemple, dans le cas de **UTILS**, il est probable que vous aurez plusieurs programmes. S'ils ne prennent qu'un fichier, vous pouvez les laisser dans **UTILS** mais s'ils en comportent plusieurs, là aussi, créez un sous-répertoire. Reprenons l'exemple du fichier **EDSYS.BAT** de tout à l'heure. Il serait pratique de le ranger dans un dossier **BAT**. Pour cela, tapez, sous **DOS**:

```
MD BAT
```

suivi de return. Voila, vous avez créé un dossier dans lequel vous allez pouvoir copier tous les fichiers **BAT**. Tous, sauf **AUTOEXEC.BAT** car ce fichier un peu à part, a besoin de se trouver dans la racine (directement dans le tiroir!)
Comme les fichiers sont maintenant rangés, il faut indiquer au **DOS** où les retrouver. Par exemple, si un fichier edsys.bat se trouve dans la directory **BAT** du disque C:, il faut taper pour le lancer:

```
C:\BAT\edsys.bat
```

Comme il n'est pas très pratique de faire ça à chaque fois, on crée donc un "chemin" (ou Path) qui indique, une fois pour toutes, les dossiers les plus couramment utilisés. Pour indiquer le chemin, on utilise dans **AUTOEXEC.BAT** la commande **PATH**.

Par exemple, si vous souhaitez retrouver les fichiers du **DOS** (il vaut mieux), de **BAT** et de **UTILS**, la ligne **PATH** sera la suivante:

```
PATH C:\DOS;C:\BAT;C:\UTILS
```

Attention, les path prennent de la place en mémoire, aussi, limitez leur présence au strict nécessaire. Par exemple, pour lancer Wing Commander 2, il serait pratique de mettre le répertoire **WING2** dans le path. Oui, mais cela prend de la place.
Là aussi, on utilisera une commande **BAT** si l'on souhaite lancer directement le jeu sans être obligé d'aller dans sa directory. Si le programme **WC2.EXE** se trouve dans le disque D: dans la sous-directory **WING2** elle-même bien rangée dans la directory **JEUX**, on pourra créer, par exemple, **W.bat** comme ceci:

```
EDIT W.BAT
```

Non, attendez! maintenant que l'on dispose d'un répertoire **BAT**, autant créer directement ce programme **W.BAT** à l'intérieur. On recommence:

```
EDIT C:\BAT\W.BAT
```

Une fois dans Edit, on tapera:

```
@ echo off
D:
cd \JEUX\WING2
wc2
```

Voici quelques idées de fichiers batch tout simples (que les pro me pardonnent!) et pratiques car à l'usage, on s'aperçoit qu'il faut souvent taper les mêmes commandes des dizaines de fois. Autant automatiser tout cela:

D.BAT (pour DOS 5.0), lorsqu'on tape "d", fait un **DIR** classé par ordre aphabétique, les répertoires en premier avec une pause à la fin de chaque écran!

```
@ echo off
dir %1 %2 %3 %4 %5 %6 %7 /p/o
```

RT.BAT est plus facile à taper que "CD \". Remarquez que les lettres "R" et "T" sont placées côte à côte. A chaque fois que l'on crée un fichier batch, il faut utiliser un nom court et facile à retenir. Par exemple, comme "RT" permet d'aller dans la racine, pensez à Root (racine en anglais)

```
@ echo off
CD \
```

OP.BAT permet, là aussi, de gagner du temps en

tapant "OP" au lieu de taper "CD.."

```
@ echo off
CD..
```

SAVECONF.BAT permet de garder une trace des précieux fichiers **AUTOEXEC.BAT** et **CONFIG.SYS**. A condition que vous ayez créé auparavant un répertoire **CONFIG**, il recopie automatiquement vos fichiers dans ce dernier. Pratique, car on a parfois tendance à effacer les fichiers BAK.
Dans **SAVECONF.BAT**, remarquez, au passage, que la première commande est **RT.BAT**!
Eh oui, il est possible de faire appel à un fichier batch au sein d'un autre. Non, je ne suis pas fainéant; je suis organisé!

```
@echo off
rt.bat
copy C:\config.sys C:\CONFIG
copy C:\autoexec.bat C:\CONFIG
```

MI.BAT donne la quantité de mémoire (pour DOS 5.0).

```
@echo off
mem\C|more
```

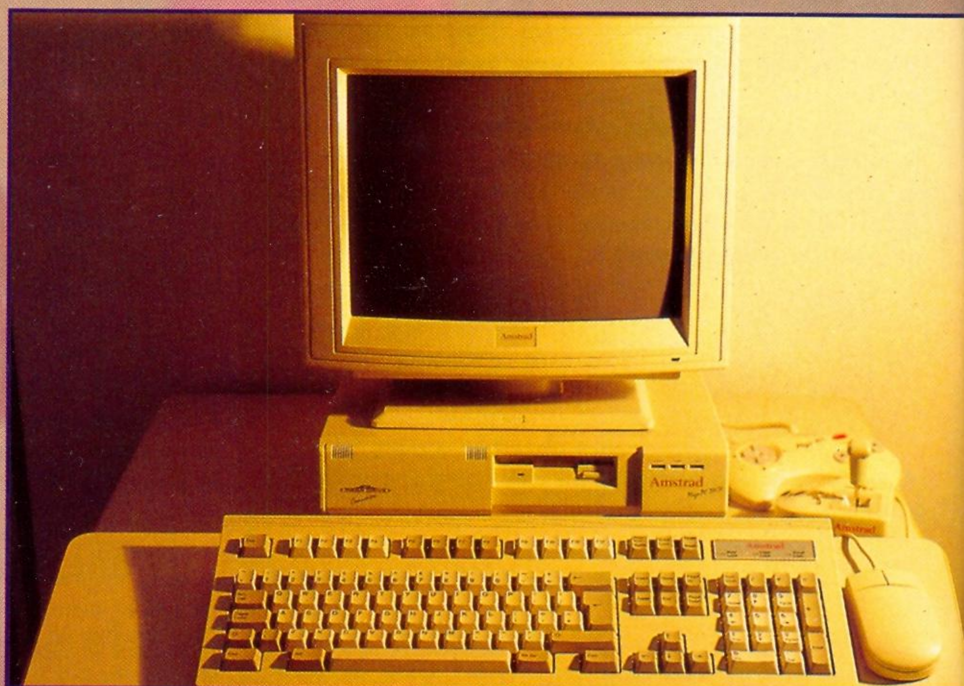
Naturellement, cet article est destiné à vous mettre sur la bonne voie mais je ne saurais que trop vous engager à lire le manuel du DOS. Vous l'avez, j'espère ? A noter également qu'on trouve dans le commerce de nombreux ouvrages consacrés au MS-DOS. Si vous vous en procurez-un, assurez-vous bien qu'il correspond à votre version de DOS.
Il existe des commandes beaucoup plus complexes et vous pouvez créer des fichiers batch très performants. Par exemple, pour sauvegarder automatiquement les fichiers créés après telle date, modifier automatiquement l'Autoexec.bat et le Config.sys lorsqu'on lance un programme particulier (d'où l'intérêt du programme précédent qui permet de retrouver ses fichiers en cas de dégâts!), etc.
Bref, vous n'aurez pour seule limite que votre imagination, comme on dit. Hum, la fin de cette phase ressemble fort à un fichier batch, non?

MOULINEX

LE MEGA PC

Après quelques mois de silence, Amstrad revient au devant du marché avec une nouvelle machine, ou plutôt deux machines en une, puisque le MegaPC est un compatible équipé d'une Megadrive. Après le Power Without the Price, voici le Choice Without the Price. Without the Power aussi, hélas.

Alliance de la glace et du feu, le MegaPC reflète bien l'état actuel de l'informatique professionnel et ludique, assez confus: cependant que les progiciels se parent de couleurs et de sons avec le Multimédia, ressemblant de plus en plus à des jeux, une catégorie de joueurs se tourne vers les machines "sérieuses" pour s'amuser. Comme si tout cela n'était pas assez perturbant, la nouvelle génération, insensible aux lourdeurs de la grande cuisine informatique, se fait les dents avec les cartouches fast food.

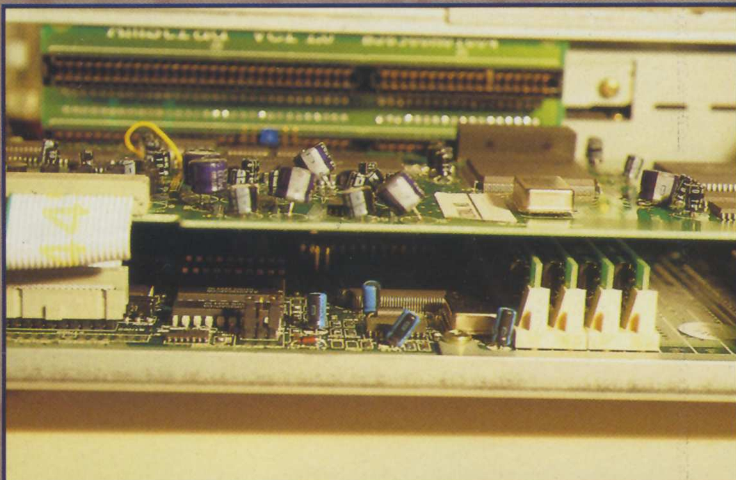


L'unitée centrale, déjà fort encombrée est, de plus, d'une taille minuscule. C'est mignon mais pas pratique du tout.

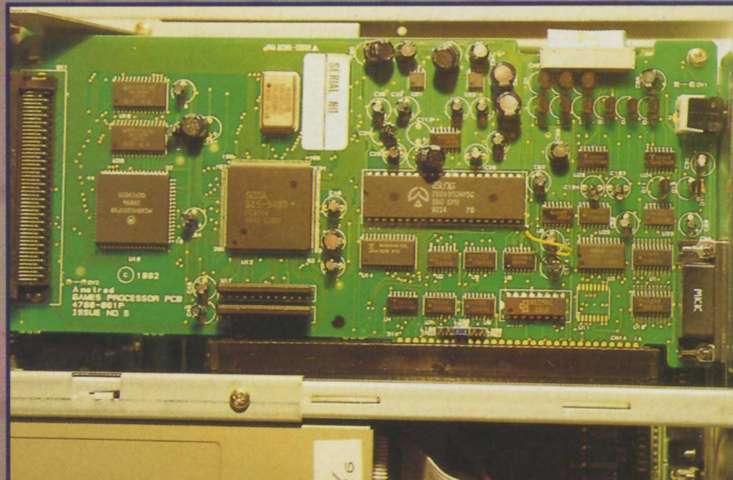
Du coup, monsieur Amstrad sort une machine au concept révolutionnaire, permettant de réconcilier tout le monde. Hélas, du concept à la conception, il n'y a qu'un pas qu'Amstrad a eu du mal à franchir et la machine est finalement assez bancale. L'idée du constructeur est, en effet, d'offrir une machine capable de jouer (avec la sega) et de travailler (avec le PC). Ca, c'est l'argument de vente aux prescripteurs (les parents qui banquent). L'utilisateur final, lui (c'est vous), voit les choses différemment: "Chic alors, à moi Wing Commander et autres Falcon 3.0", se dit l'utilisateur. C'est là que le bât blesse: si la machine est suffisante dans le cadre d'une utilisation



Côté console, on observe 2 prises Joystick ou joypad. Pour accéder au lecteur de disquette, il suffit de faire glisser la trappe qui recouvre alors l'interface 16 bits de la Megadrive. En buté, on déclenche en même temps un contacteur qui permet de passer du mode PC au mode Console. Détail amusant, on peut passer d'un mode à l'autre sans perdre ses données. Détail moins amusant, il faut débrancher le joypad à chaque fois.



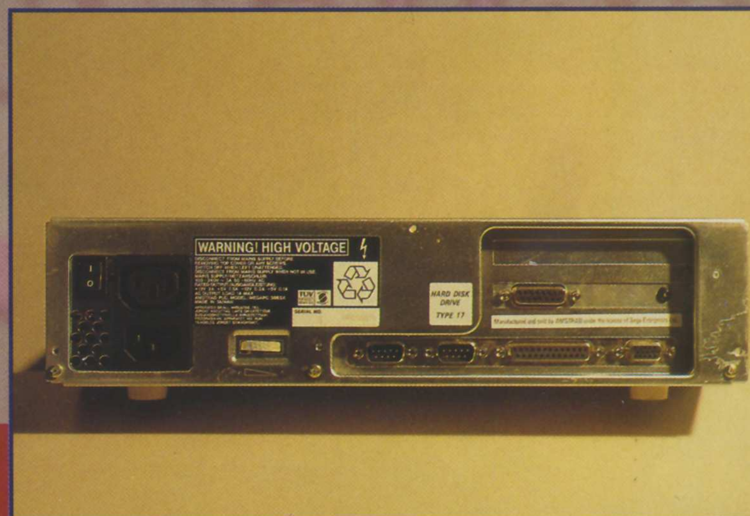
1 slot de libre, c'est bien peu. Remarquez qu'il faudra démonter la carte mégadrive pour étendre la mémoire.



Eh oui, voilà la fameuse Sega.
A quand un compatible Nintendo?

"semi professionnelle" (en gros traitement de textes), le processeur risque fort de crier grâce devant le moindre logiciel un peu exigeant. En effet, le 386 SX cadencé à 25 Mhz de l'Amstrad est un peu léger, d'autant qu'il n'est pas prévu d'emplacement pour un coprocesseur 387. Proposée avec 1 Mo de RAM, la machine est extensible à 16 Mo. Le disque dur, de 40 Mo, est à classer dans la catégorie des disques lents avec ses 28 millisecondes de temps d'accès. A l'intérieur, on découvre 3 slots. L'un est occcupé par la mégadrive, l'autre par une carte sonore Adlib et, seul, le dernier est libre. Un slot, c'est un peu juste. Cela dit, la présence de l'adlib est une bonne chose. Côté console, rien à redire, c'est une Megadrive tout ce qu'il y a de plus classique. Bonne idée, le son de cette dernière est directement envoyé sur 2 haut- parleurs placés de chaque côté du moniteur. L'écran, plus proche du téléviseur que d'un moniteur digne de ce nom, est d'assez piètre qualité. La carte vidéo est une SVGA disposant de 256 Ko extensible à 512 permettant d' afficher 1024 x 768 points en 16 couleurs ou 320 x 200 en 256 couleurs dans une palette de 262 144. Mais comme le SVGA nécessite 1 Mo de RAM Vidéo et que le moniteur n'est que VGA, on se demande un peu... Livrée avec un logiciel de mise en route auto-documenté très bien fait, ainsi que d'un Amstrad Desktop assez pratique, la machine se révèle être un PC un peu cher, avec une console en prime qui permettra de jouer à Mickey Mouse. Amstrad ? Mickey ? non, je ne vois pas...

Moulinex



Sur la face arrière, on voit les deux ports COM, un port parallèle, la sortie du moniteur et, sur l'Adlib, la prise pour Joystick PC. Ce dernier est, du reste, fourni avec la machine.















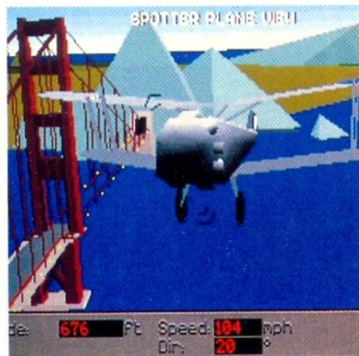


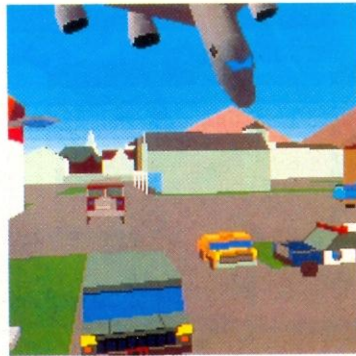
STUNT ISLAND

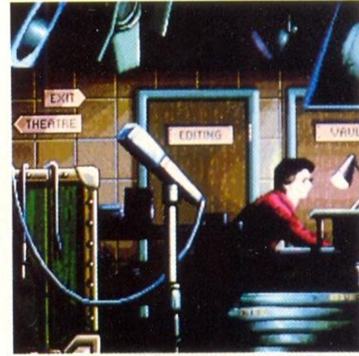
Etre à la fois cascadeur pilote et réalisateur ? Mais c'est Hollywood !

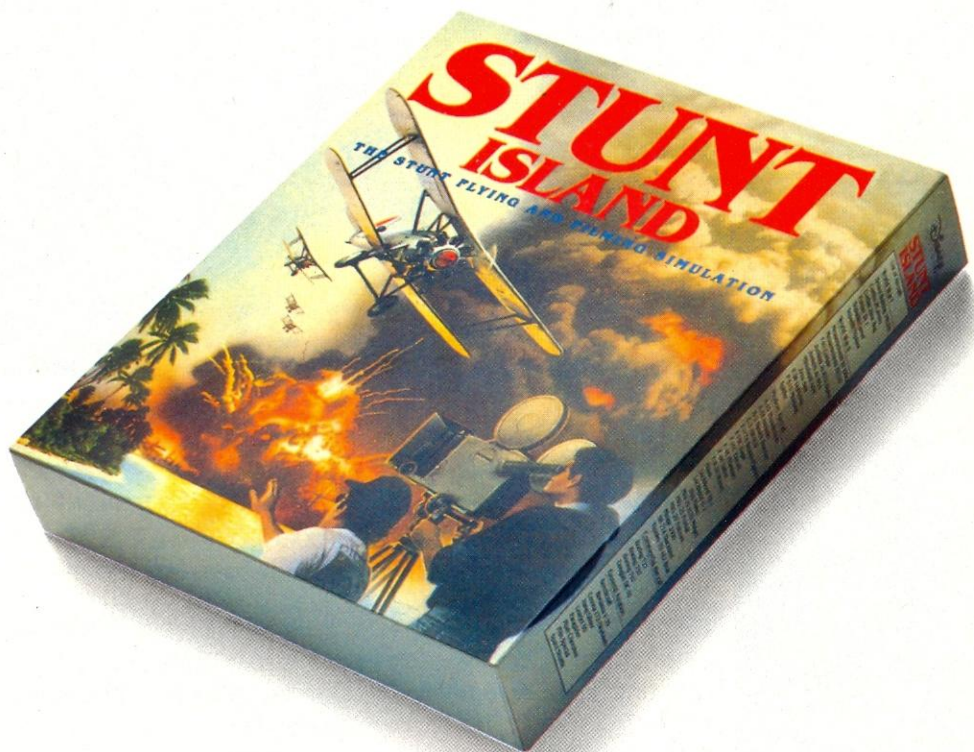
Disney
SOFTWARE



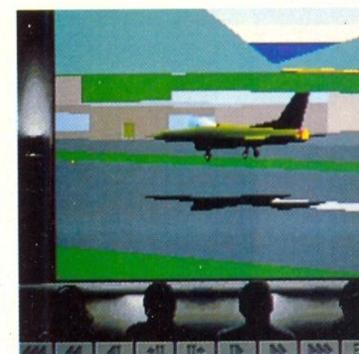














ON PENSE A VOUS POUR L'OSCAR DU MEILLEUR FILM D'ACTION.

Les majors du cinéma viennent de signer le contrat le plus original du siècle en faisant l'acquisition d'une île entièrement dévolue au cinéma et à la cascade aérienne : Stunt Island.
Conçu avec les professionnels d'Hollywood, Stunt Island combine pour la première fois simulation aérienne et réalisation de films. Sur cette île paradisiaque, vous pourrez à la fois piloter, filmer vos évolutions et réaliser le montage et la sonorisation de vos images pour créer des films d'action à couper le souffle.
Du biplan de la première guerre mondiale à la navette Challenger, choisissez votre avion parmi les 50 disponibles et participez aux 32 missions du grand concours de cascade aérienne.
Créez vos propres cascades grâce à une bibliothèque de 34 décors et de 800 accessoires, véhicules, personnages et bâtiments que vous pourrez animer pour réaliser des séquences dignes des grands succès d'Hollywood.
Vous êtes maintenant un as de la voltige. Alors prenez le contrôle des 8 caméras pour saisir vos exploits sous les angles les plus fous.
Quand la prise est bonne, passez au studio de post-production pour monter et sonoriser vos images grâce aux 100 effets sonores et musiques disponibles. 15 films déjà montés vous permettront de vous familiariser avec les techniques du cinéma.

Stunt Island est disponible sur PC
Notice et jeu en français
Pour tout savoir sur Stunt Island, composez le :

3615 INFOGRAMES

Distribué par :





Je désire recevoir une documentation gratuite sur la gamme de jeux Disney Software

Nom : .... Prénom : ....

Rue : ....

....

Ville : .... Code postal : ....

Pays : ....

Type d'ordinateur : ....

Bon à retourner à INFOGRAMES - 84, rue du 1er Mars 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX - FRANCE

LEMM

Quand un éditeur sort un hit, un soft qui fait date et que tout le monde connaît et apprécie, il est tout naturel de penser à faire une suite pour bien exploiter le filon jusqu'au bout. Rien de plus normal. Psygnosis n'échappe pas à la règle, et Lemmings, développé par DMA, certainement l'un des jeux video ayant eu le plus de succès dans l'histoire, vient de voir arriver un petit frère qui porte le doux nom de Lemmings 2, The Tribes.



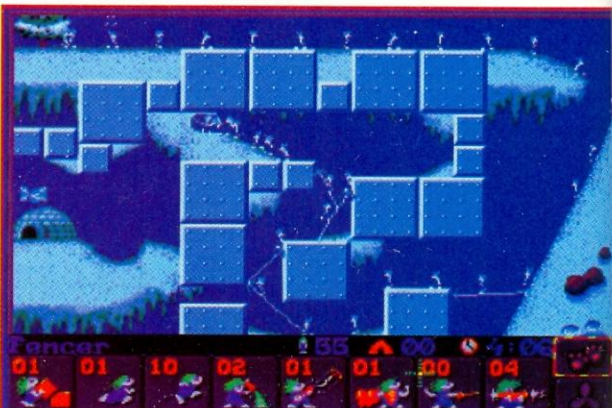
Voici un exemple d'utilisation du Lemmings Tazmania, dans les décors de Nature. Utilisez l'icône de vent, déplacez le autour du Lemmings Tazmania afin de le pousser dans la direction voulue. Vous pouvez ainsi creuser des tunnels, et préparer le chemin vers la sortie pour les autres Lemmings.

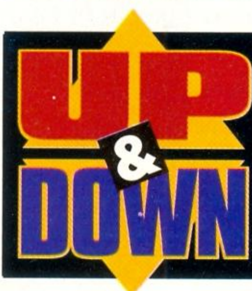


Cet écran s'affiche chaque fois que vous allez entrer dans un nouveau tableau; vous pouvez admirer le genre de Lemmings qui vous sont offerts ainsi qu'une petite carte qui résume le terrain de jeu.

Mais décider de faire une suite n'est pas tout; il faut, en plus, trouver les idées qui feront de ce nouveau produit un autre soft exceptionnel et pas une vague "resucée" sentant l'escroquerie à plein clavier. Pour la suite de Lemmings, l'idée en or s'est imposée d'elle-même: rajouter de nouveaux personnages avec de nouvelles capacités. Ainsi, Lemmings 2 met en scène 12 tribus différentes de Lemmings, toutes évoluant dans des régions diverses d'une île, avec des décors et des pièges différents. Rassurez-vous, les bestioles aux cheveux verts sont toujours aussi abruties, elles continuent d'aller tout droit sans tenir compte du danger. Dans chaque tableau, les Lemmings débarquent par une entrée différente, et c'est à vous de les mener jusqu'à une sortie qui se trouvera dans un endroit plus ou moins difficile à atteindre. Le fonctionnement du jeu est le même que pour le premier épisode, vous disposez d'un curseur que vous pouvez déplacer à travers toute l'image et d'une rangée d'icônes en bas de l'écran. Ces icônes vous permettent de donner des fonctions aux







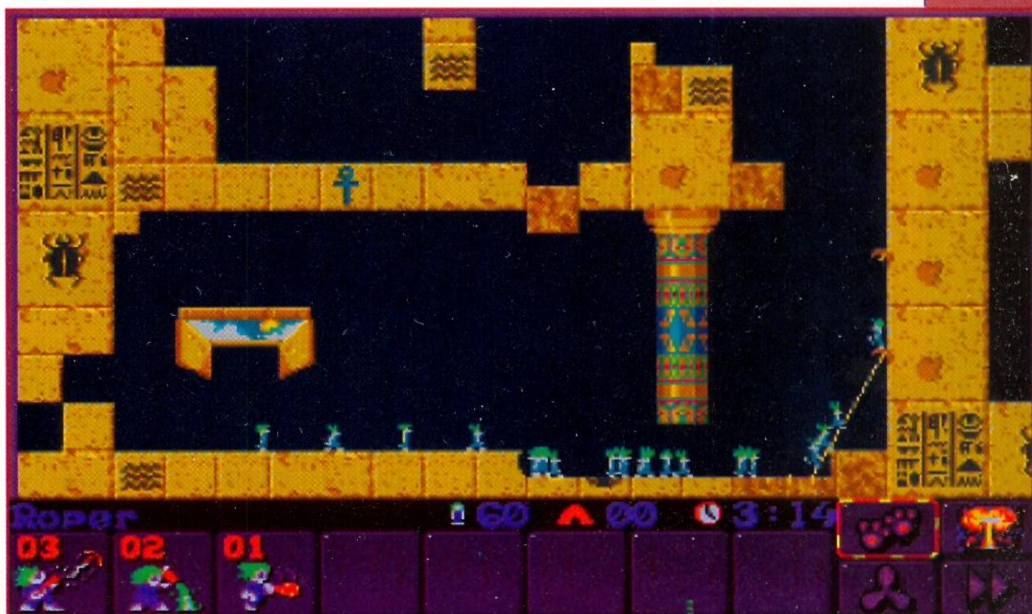
- ▲ Les Lemmings, eux-mêmes, sont des personnages très attachants. Très crétins, mais franchement drôles...Très très crétins quand même, vraiment.
- ▲ Le maniement du jeu est extrêmement simple, même s'il demande parfois un peu trop de précision.
- ▲ Les 120 tableaux assurent de longues heures de jeux, et les 12 tribus différentes promettent une variété empêchant la monotonie de débarquer.
- ▲ Les animations sont extrêmement fluides et rapides, en 50 images par seconde.
- ▲ Le système de sauvegarde est encore plus pratique
- ▼ Pas de défaut pour ce deuxième épisode mettant en scène les plus célèbres crétins aux cheveux verts.

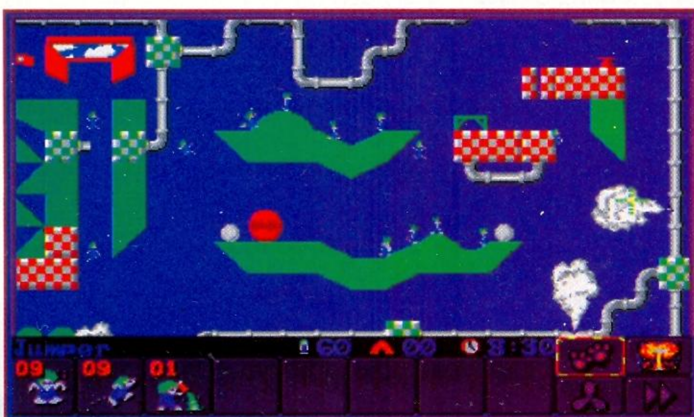
NGS 2



Lemmings; c'est là toute l'originalité et le génie de ce jeu, principe qui a été copié maintes et maintes fois par d'autres éditeurs depuis la sortie du premier Lemmings.

Vous pouvez donc transformer un Lemmings en Lemmings creuseur, par exemple, qui se mettra à pagayer avec ses bras pour traverser toutes les surfaces friables. Celui-ci ouvrira alors la voie aux autres Lemmings qui peuvent arriver derrière. Le but étant, bien sûr, de se frayer un chemin jusqu'à la sortie afin de sauver un maximum de Lemmings. Pour chaque niveau, vous disposez d'un certain nombre de bestioles et, pour passer au niveau suivant, il faut en sauver au moins un. A la fin d'un









DETAIL DU TABLEAU DE BORD

1: Les huit ordres différents, maxi par tableau, que vous pouvez donner aux Lemmings, avec le nombre d'actions de ce type qu'il vous reste. 10 Lemmings passerelle, 10 archers, 10 icares etc...
2: Nom de la fonction actuellement sélectionnée que vous n'avez plus qu'à appliquer sur un Lemmings traînant à l'écran.
3: Nombre de Lemmings restants.
4: Nombre de Lemmings sauvés, ayant atteint la sortie.
5: Temps restant pour terminer le niveau.
6: Pause.
7: Suicide collectif des Lemmings, pour sortir d'une situation bloquée et recommencer le tableau.
8: Icône vent que vous pouvez déplacer à l'écran pour pousser, par exemple, les Lemmings Icares, les Lemmings Ballons, etc...
9: Accélère le rhytme de sortie des Lemmings, utile quand votre chemin vers la sortie est tout tracé.

SUITE

LEMMINGS 2 (suite)

Si vous réussissez à passer un niveau, l'ordinateur vous offrira, selon le pourcentage de Lemmings que vous aurez sauvés, une médaille de bronze, d'argent ou d'or.



tableau, des médailles sont attribuées au joueur; ainsi, si vous sauvez tous les Lemmings, ou presque, vous obtiendrez une médaille d'or, si vous en avez sauvé la moitié, une médaille d'argent et moins de la moitié vous rapportera une médaille de bronze.

ABSOLUMENT HILARANT

La grande nouveauté vient donc des 50 nouvelles fonctions que vous pouvez appliquer aux Lemmings. Nous n'allons pas toutes vous les décrire ici, mais cela va du Lemmings qui remplit un trou avec du ciment, au Lemmings sur Tapis Volant, en passant par le Lemmings Bazooka, ou encore, le Super Lemmings que vous pouvez balader à travers tout l'écran en déplaçant le curseur. La plupart de ces nouvelles fonctions sont très drôles, les animations des personnages, aussi petits soient-ils, sont excellentes. Même s'il y a près de 100 Lemmings simultanément à l'écran, le jeu ne ralentit pas, et voir toutes ces bestioles évoluer et se vautrer dans les pièges les plus débiles est absolument hilarant.

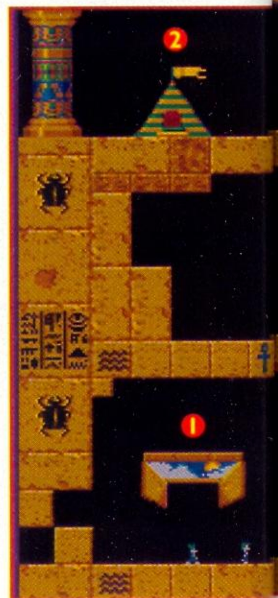


Certains niveaux sont tout simples; il suffit de faire creuser à Lemmings vers le bas, puis de construire un pont, et hop, vous atteignez la sortie. D'autres niveaux, par contre, sont de véritables casse-tête où vous devrez trouver quelle fonction utiliser, dans quel ordre et à quel moment. Tout en étant rapide et précis. Pour un tableau donné, vous pouvez avoir jusqu'à huit types de Lemmings, huit fonctions différentes qui sont inscrites dans des icônes, en bas de l'écran. Chaque fonction ne peut être utilisée que de façon limitée, un compteur accompagne donc chaque type de Lemmings. Au début, il arrive souvent que le joueur se retrouve coincé parce qu'il a utilisé toutes les unités d'une fonction et que le seul moyen de sortir de l'impasse était justement d'utiliser cette fonction. Il ne reste plus qu'à massacrer tous les Lemmings en appuyant



L'ILE DES 12 TRIBUS LEMMINGS

1 • Les Lemmings Egyptiens
2 • Les Lemmings Nature
3 • Les Lemmings Plagistes
4 • Les Lemmings Sportifs
5 • Les Lemmings de L'Ombre
6 • Les Lemmings Préhisto.
7 • Les Lemmings de l'Espace
8 • Les Lemmings Polaires
9 • Les Lemmings Ecossais
10 • Les Lemmings Circus
11 • Les Lemmings Classiques
12 • Les Lemmings Médiévaux



sur l'icône Suicide pour recommencer ce niveau au début.
Les décors sont tous de bonnes qualités, bien dessinés et avec des idées, des agencements et des pièges originaux. Certains décors sont même absolument superbes. Les Lemmings évolueront donc sur la plage, dans le monde des sports, dans le pays des ombres, des grottes, dans l'espace, au pôle nord, en Ecosse, au cirque, dans des décors médiévaux, en Egypte, dans la nature ou dans les décors classiques que l'on trouvait dans Lemmings 1, petit clin d'œil au passage.
A noter qu'un mode practice est maintenant intégré au jeu, afin de vous habituer au maniement de tous ces nouveaux Lemmings. Vous accédez alors à de vastes tableaux, regroupant nombres d'obstacles typiques que vous retrouverez tout le long du jeu. Avant d'y accéder, vous pouvez choisir huit Lemmings différents parmi tous ceux présents dans le jeu, afin de les intégrer dans le tableau. Il ne vous reste plus qu'à expérimenter.

UNE JOUABILITÉ ENCORE PLUS POUSSÉE

Lemmings 2 est une véritable réussite, il n'y a pas l'ombre d'un doute. Cette suite est encore meilleure que l'épisode précédent, ce qui est logique vu l'évolution des jeux, mais pas toujours valable dans la pratique. La jouabilité est encore mieux étudiée et, pour chaque tableau, il y a de nombreux moyens de s'en sortir, ce qui évite de rester bloqué bêtement et trop longtemps. Techniquement parlant, tout est réussi, des graphismes aux animations en passant par les bruitages et les musiques, une différente par tribu et en rapport avec celle-ci.



N'hésitez pas une seconde, si vous avez aimé Lemmings premier du nom, si vous étiez accroc au data disk sorti il y a maintenant quelque temps, vous sauterez au plafond, fou de bonheur, avec Lemmings 2.

Seb

EDITEUR : PSYGNOSIS
SUR AMIGA


ARCADE-REFLEXION

-

520 KO

2 DISQUETTES

1 JOUEUR

SOURIS

GRAPHISME	16
BRUITAGE	15
MUSIQUE	15
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	16
INTERET	17
ORIGINALITÉ	16

89%

LA TRIBU DES LEMMINGS EGYPTIENS

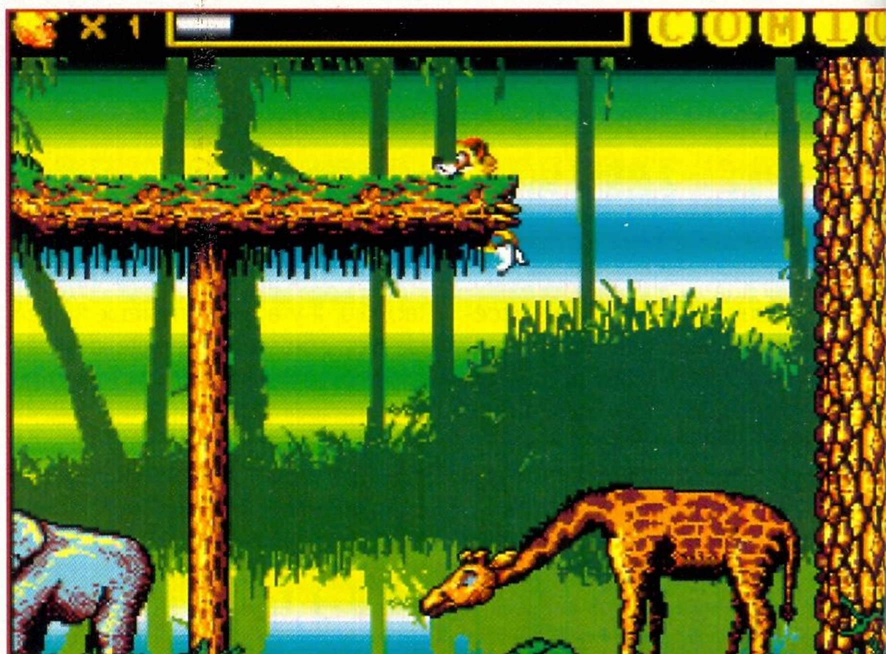
1: Pas de pot, nos amis les Lemmings sont entrés par hasard dans cette pyramide, tombés du ciel.
2: Heureusement il y a une sortie. A chaque fois qu'un Lemmings sort il entame un pas de danse. Chaque tribu a son propre pas de danse.
3: Le Lemmings Arbalétrier peut tendre des câbles, de l'endroit où il se tient, jusqu'au point où il vise. Ensuite, ses potes les Lemmings, peuvent marcher sur les câbles.
4: Mais attention, il ne faut pas viser trop haut ou trop loin, sinon le carreau reste planté et la corde ne se tend pas.
5: Bel exemple de crétinisme à la Lemmings, genre bien poussé. Celui-ci se déplace à grands coups de massue en avant, ouvre un chemin à travers la pierre, mais se dirige dans la mauvaise direction.



TEST AMIGA

SLEEP W

Voici le tant attendu Sleep Walker. J'espère que vous vous rappelez de la Previews où l'on en disait déjà pas mal de bien. Comment ça non? De toute façon, c'est tellement chouette que je vais tout reprendre depuis le début. Chaque nuit, un petit garçon fait d'étranges rêves. Il imagine qu'une force inconnue le pousse au-dehors de son lit douillet et qu'il part élucider ce mystère. Mais ce rêve tourne rapidement au cauchemar lorsque l'on sait que ce petit garçon souffre d'une maladie très dangereuse: le somnambulisme. C'est donc dans un état de profonde inconscience que celui-ci saute par la fenêtre pour marcher sur les plus hauts toits de la ville. Coup de bol inouï, son fidèle compagnon (un chien de très bon poil) se trouve au pied du lit et le jeune dormeur fou lui écrabouille la tronche à chacune de ses sorties. Réveillé immédiatement par le pied de Joe le bébé, le klébar sent le danger qui se trame et part illico à la rescousse de son maître. Mais ce pauvre chien à qui l'on a appris bien des politesses, n'ose pas aboyer de peur de réveiller l'enfant. Plutôt que de le déranger, Joe, le chien, va tenter par tous les moyens d'éviter le pire en éliminant les obstacles se trouvant sur la route. En le poussant vigoureusement, le klebs peut également pousser le gamin dans une direction donnée et filer des coups de pied dans l'anagramme de Luc pour le faire grimper d'un étage à un autre. Bref, voilà ce que l'on appelle une vraie vie de chien.



Il y a des milliers de trouvailles un peu partout. Prrrrésentement, patron, il va falloir brancher la girafe pour être dans le cou.... ahah elle est bien bonne patron !



Paf! en plein dans la sale tronche du serpent. De toute façon, ça pue un serpent !

UP & DOWN

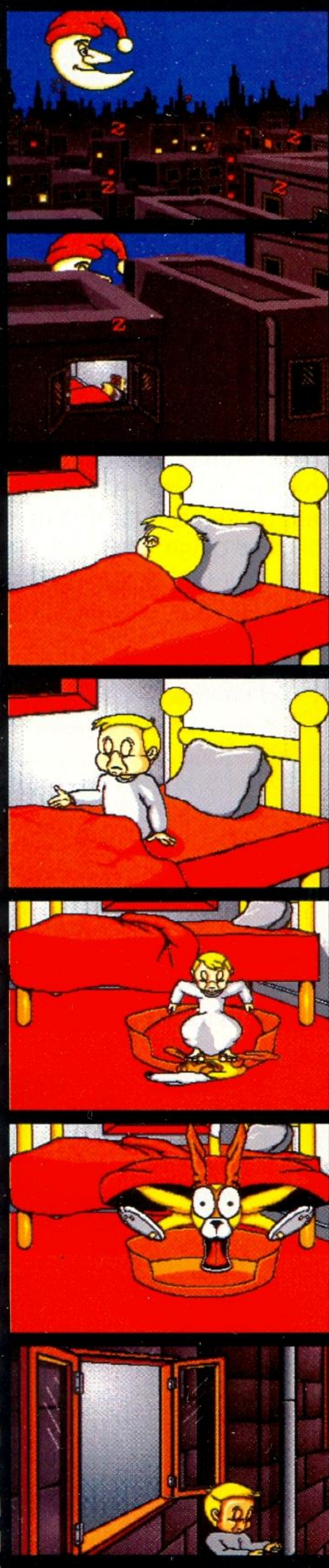
▲ L'originalité du jeu servi par une réalisation remarquable rend Sleep Walker passionnant.
▲ Les animations sont pleines d'humour et bourrées de détails. Les graphismes sont mignons tout plein.
▲ La présentation est géniale et le scrolling est irréprochable.
▼ Une gestion de la manette parfois incertaine.

ALORS, ON EST EN SLEEP ?

Premier point très important, le chien est absolument immortel. En d'autres termes, il est impossible de le faire mourir, mis à part un rapide Reset ou une extinction brutale de

VALKER





l'alimentation. En revanche, l'enfant est tout ce qu'il y a de plus normal et le moindre faux pas peut lui être fatale Bien qu'il y ait deux personnages sur l'écran, le jeu se joue seul à l'aide d'un Joystick. Votre mission consiste à protéger le gamin en influençant ses déplacements et en dégageant la route de tous les obstacles. Il est possible, soit de pousser le gamin dans la direction opposée à sa marche, soit d'inverser le sens de sa marche ou encore de le propulser d'un étage à un autre en lui administrant un magistral coup de pied bien placé. Si chaque piège peut être fatal pour l'enfant, ils ne feront que ralentir le chien. Mais attention, car à chaque seconde perdue, le morpion en profite pour n'en faire qu'à sa tête! Le trait, situé en haut de l'écran principal, matérialise l'état de santé de ce dernier.

Voilà donc l'infernale tête blonde sur les toits de la ville. Dans ce premier stage, vous allez affronter les durs aléas de la vie de toutou et défier les lois de l'équilibre à chaque instant. En effet, non content d'être somnambule, notre petit héros est aussi funambule Il va donc falloir l'assister dans sa traversée périlleuse en jouant les équilibristes. Mais la moindre vibration peut provoquer une véritable catastrophe. Pendant les secondes qui suivent, vous aurez un peu de temps pour vous familiariser avec le



Ce n'est pas un jour férié et pourtant le chien fait le pont !!! Pfou, encore une comme ça et je m'écroule ...



SUITE

SLEEP WALKER SUITE





La moindre connerie et le gamin se transforme en un petit ange. Et oui, c'est encore la faute de ce sale klébar! Moi, j'aime pas les klébars, ça pue autant que les serpents

maniement de la manette. En effet, si le jeu possède un léger défaut, c'est effectivement celui de ne pas très bien gérer le joystick. Bien que les mouvements soient clairement explicités, un bonne dose d'entraînement s'avère nécessaire pour parvenir à flanquer un coup de pied au lieu d'une inversion du sens de la marche. Ce n'est pas toujours évident, mais on finit par y arriver. Je parle, je parle mais le môme ne m'entend pas et il continue sa lente et dangereuse progression au milieu des rues étroites de la ville. Le voilà à présent dans les égouts. Aïe, le chien est en retard et les bouches d'égouts ne sont pas fermées. Un coup de bourre et hop, le tour est joué! Il s'agit, maintenant, de synchroniser les mouvements du tonneau avec les pas de l'enfant. Ca se complique dur!! Ouf, voilà qui est fait, mais le klebs tombe dans l'eau et perd à nouveau d'importante secondes... Un coup de pied au cul et voilà nos deux blaireaux qui se dirigent vers la boîte de nuit. Bien évidemment, le videur n'aime pas les gosses et commence à le tabasser. Vous devez alors intervenir au plus vite pour sauver la vie du somnambule. Pour cela, vous disposez d'une matraque et vous devez cartonner la tronche de l'enfoiré. Là encore, il en résulte une perte de temps importante vous empêchant d'avoir à l'oeil Mister catastrophe, d'autant plus que celui-ci se dirige droit vers l'intersection d'une nationale. N'oubliez pas d'attendre que le feu soit vert pour traverser...

Le stage suivant vous entraîne au milieu d'un chantier. Autant vous dire que les échafaudages en tous genres ne manquent pas et qu'une vigilance toute particulière est fortement requise. Les pièges sont originaux et le chien devra, bien souvent, faire preuve d'ingéniosité pour mener à bien sa délicate mission. Par exemple, lorsque le sol présente une cavité trop profonde, il devra constituer un pont vivant en employant la force de son corps.

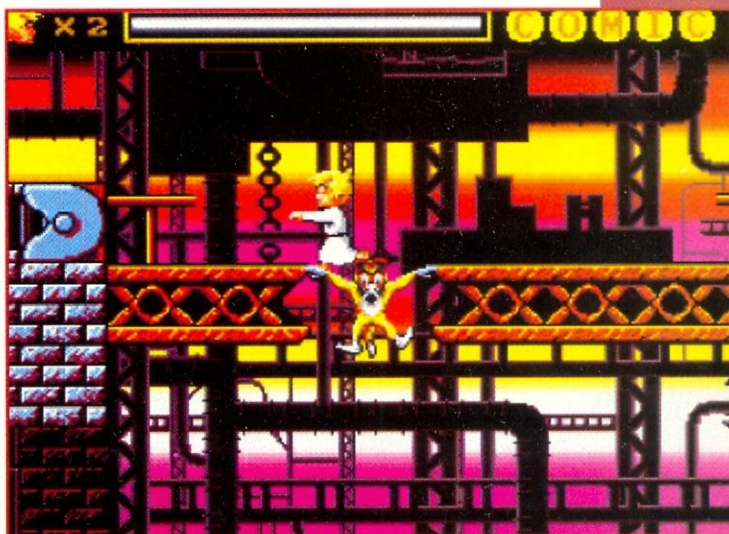
La Jungle est l'un de mes passages préférés. C'est mignon comme tout et plein d'humour. Par exemple, si votre personnage se fait écrabouiller par un pierre, il devient tout petit durant un bref instant.



Le premier niveau renferme quelques pièges, mais il s'agit surtout de trouver la sortie !

ET TA SOEUR ?

Le point fort de ce soft demeure incontestablement au niveau de l'animation. C'est parfait! Les personnages sont dessinés à la façon d'un dessin animé et le nombre im-pressionnant de sprites permet d'obtenir une décomposition des gestes plus que satisfaisante. De plus, les graphistes ont su y apporter une petite dose d'humour tout à fait remarquable. La robe de chambre se soulève (genre Marylin Monroe) lorsque que le gosse saute d'un endroit à un autre, le chien n'arrête pas de tirer la langue... lorsqu'il n'en peut vraiment plus, il vous regarde d'un air désabusé, c'est vraiment fendard!
Bien que les graphismes paraissent quelquefois un peu sombres (c'est normal, il fait nuit), le stage de la jungle est particulièrement réussi. Les scrollings paralaxes sont, eux aussi, à la hauteur de ce qui se fait de mieux dans le genre. Bref, une animation de rêve. Pour parfaire le tout, les bruitages sont géniaux et la musique très agréable. Du côté de la jouabilité, Slee-pWalker s'avère sans défaut, à part une certaine habitude à acquérir en ce qui concerne le maniement de la manette. Bien que la difficulté soit progressive, le jeu comporte quelques passages relativement hards et il faut s'y re-prendre à plusieurs fois.





UN FUTUR HIT

Pour conclure, ce soft se distingue par sa grande originalité. Je vous l'accorde, le jeu de plates-formes n'est vraiment pas nouveau, mais le concept réunissant ces deux personnages apporte un plus indéniable et promet de longues heures d'amusement. Vous pouvez donc foncer sur SleepWalker les yeux fermés...

LORD CASQUE NOIR



EDITEUR : OCEAN

SUR AMIGA


PLATE-FORME


NOTICE VO


1 MO


3 DISQUETTES


1 JOUEUR


CLAVIER-STICK

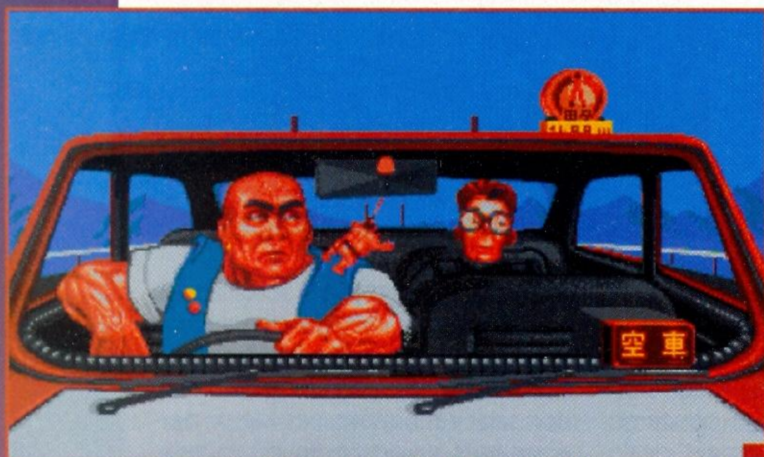
GRAPHISME	18
BRUITAGE	16
MUSIQUE	10
ANIMATION	19
MANIABILITÉ	16
INTERET	17
ORIGINALITÉ	18

85%

NIPPON



Alors que le domaine des jeux d'aventure est incontestablement dominé par les géants que sont Sierra et Lucas Arts, il arrive parfois que ce monde soit ébranlé par l'arrivée d'un "petit" éditeur qui, sans prétention, nous pond un "petit" jeu remarquable. Après le réveil des Allemands et de l'ex-Europe de l'Est, c'est donc au tour des Italiens de se distinguer avec cette "petite" merveille nommée Nippon Safes Inc. Ce jeu d'aventure très original ne fera pas de vous le sauveur de l'humanité. Vous devez tout simplement suivre les mésaventures de trois personnages, dans la métropole japonaise de Tyoko. Nippon présente, en effet, tous les contrastes et paradoxes du Japon moderne, vus par des Occidentaux et a, par ailleurs, une vertu "éducative" puisqu'il permet ainsi de mieux connaître la civilisation japonaise -vision un peu, voire très stéréotypée, bien entendu.



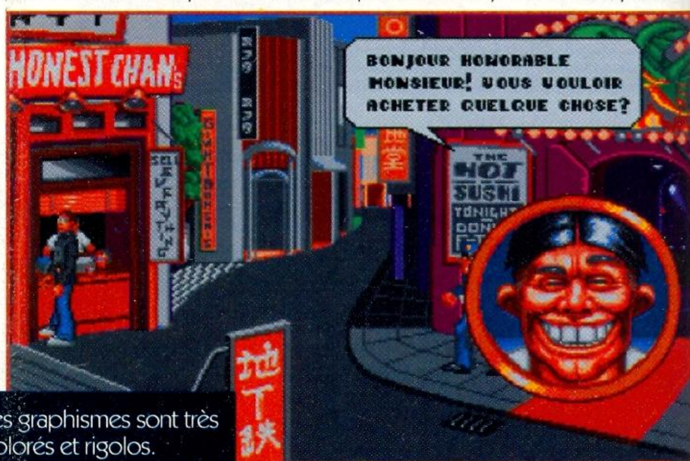
Après avoir trafiqué un téléphone public, Dough parvient à appeler un taxi pour se rendre en ville. Fan de sumo, ce chauffeur de taxi!

TROIS AVENTURES DANS UN MEME JEU.

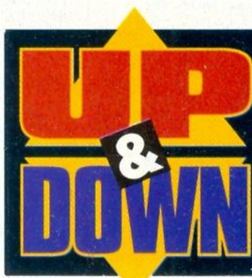
Avant de partir à l'aventure, une introduction très rigolote vous permet de vous familiariser avec l'interface de jeu et vous présente les trois protagonistes: Dough Nuts, un voleur technologique, Donna Fatale, une strip-teaseuse séductrice, et Dino Fagioli, un ancien boxeur un peu bête (et c'est encore rien de le dire!) Vous verrez ainsi les circonstances des arrestations des trois personnages: Dough se fait coffrer pour tentative de hold-up d'une banque, Donna se fait arrêter alors qu'elle tentait, encore une fois, de réaliser le "coup de la bouteille" pendant son show, et le pauvre Dino est surpris en flagrant délit de vol de voiture (en fait, bête comme il est, il voulait tout bonnement aider un "louche personnage" à ouvrir une Mitsubishi Testarossa!) Tous trois finissent donc en prison et c'est là que vous commencez véritablement à entrer en action. La trame du scénario principal de Nippon est, ainsi, vue sous trois angles différents selon le personnage que vous aurez choisi d'incarner, un peu à la manière de Indy IV où vous choisissiez un mode de jeu. Vous pouvez donc résoudre les trois histoires l'une après l'autre, ou mieux, alter-



Le Hot Sushi est le point de rendez-vous de Dough. Il fera la connaissance du mystérieux personnage qui a payé sa caution et qui lui demandera un service en retour-quelque chose de pas très honnête encore une fois!



Les dialogues offrent un portrait des personnages, avec un choix multiple pour les questions/réponses apparaissant dans des bulles, renforçant l'ambiance bande dessinée.



▲ La base du scénario est inconstestablement originale, bourrée d'humour.
▲ On peut incarner trois personnages différents, et donc jouer à trois "sous-scénar" différents.
▲ Les graphismes sont très colorés et rigolos.
▲ L'interface est vraiment très simple d'utilisation.
▼ Dommage qu'il y ait si peu de bruitages et de musique.

SAFES INC.



nativement: tout en incarnant un personnage, vous pouvez, en effet, être amené à rencontrer les deux autres et ainsi échanger les rôles.



Nippon Safes Inc. donne une vision assez loufoque et acide du Japon moderne.

HUMOUR TOUJOURS!

Selon le personnage que vous avez choisi d'incarner donc, vous démarrez l'aventure dans une certaine situation: Dough retrouve, devant la prison, sa résidence secondaire avec quelques objets en poche, Donna sort également de prison mais sans rien en poche, et Dino, est victime d'une erreur judiciaire et n'avait fort

La maison de Dough est remplie d'instruments technologiques qu'il a inventés, pas toujours en état de marche. Mais on ne sait jamais...





Nom : Nuts
Prénom : Dough
Profession : Voleur, ancien ingénieur électronicien
Caractère : Intelligent
Motif de l'arrestation : Récidiviste, Tentative de hold-up d'une banque
Dough est un génie de l'électronique qui utilise ses dons à des fins plutôt malhonnêtes. Très intelligent, il met sans cesse au point de nouvelles "méthodes" pour dévaliser les banques ou les bijouteries, inventions qui ne fonctionnent presque jamais très bien et font de Dough un résident fidèle de la prison.

Nom : Fagioli
Prénom : Dino
Profession : Inconnue, ancien boxeur, ancien mousse
Caractère : Bête, bon et honnête.
Motif de l'arrestation : Aidait un louche personnage à "ouvrir" les portes d'une voiture
Dino a embarqué comme mousse sur un navire pour le Japon, après ses multiples défaites en boxe. Fondamentalement bon et honnête, peu enclin à la réflexion (le vrai pigeon quoi!), il essaie de joindre les deux bouts malgré toutes les arnaques dans lesquelles il tombe.







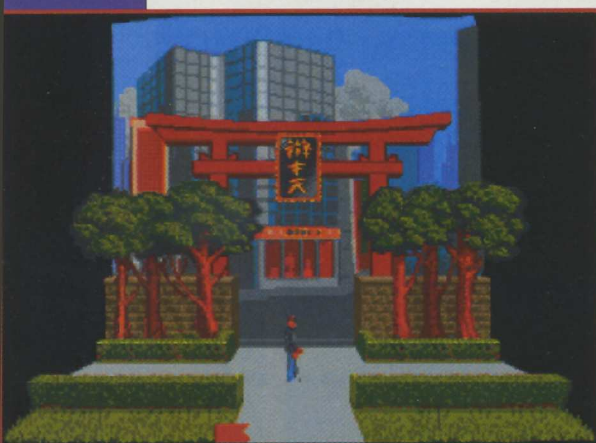


Nom : Fatale
Prénom : Donna
Profession : Strip-teaseuse, ancienne danseuse classique
Caractère : Sexy
Motif de l'arrestation : Récidiviste, A voulu réaliser le "coup de la bouteille"
Donna a préféré l'univers clinquant du show-biz à sa carrière prometteuse de danseuse classique. Abandonnée par un imprésario véreux qui a dilapidé tous ses biens, Donna essaie, tant bien que mal, de survivre grâce à des numéros pas toujours respectueux des moeurs japonaises.

SUITE

NIPPON SAFES INC

heureusement pas de casier, benéficie d'un emploi de réinsertion dans un musée. Comme vous pouvez le voir, l'humour est omniprésent dans Nippon, et certains épisodes des mésaventures des trois compères vous feront parfois tordre de rire. Le pauvre Dino en fera d'ailleurs très souvent les frais -si vous saviez comme il est c... ! C'est vraiment agréable de ne pas se prendre au sérieux -c'est quand même le comble pour un "jeu"! -et de ne pas,



Malgré la surpopulation, les villes japonaises arrivent parfois à réserver une parcelle de leur terrain à de salutaires parcs. Un peu de finesse dans un monde de brutes...

encore une fois, avoir à sauver le monde ou la princesse ou sa peau (rayez la mention inutile) et d'être obligé de faire attention à chaque pas parce que l'on risque de mourir. Dans Nippon, rien de tout ça, il suffit d'avancer pour voir dans quel pétrin et/ou situation loufoque on va se retrouver.

UNE RÉALISATION TRES "BANDE DESSINÉE"

La réalisation reflète cet humour omniprésent. Les graphismes très réussis, pleins de couleurs vivifiantes, sont ainsi très proches des bonnes vieilles bandes dessinées, avec des perspectives un peu "déformées" (un peu comme les Larry de Sierra). Pour les dialogues, vous verrez même un portrait de votre personnage avec un choix de phrases apparaissant dans des bulles. Dommage que l'environnement sonore ne soit pas aussi riche; les bruitages, pourtant de bonne qualité, sont assez rares et la musique quasi inexistante. L'interface de Nippon, quant à elle, est très simple d'utilisation grâce à un usage des deux boutons de la souris: le bouton droit fait apparaître des icônes que vous n'avez plus qu'à sélectionner avec le bouton gauche. Les quatre icônes couvrent les actions possibles, à savoir, ouvrir/fermer, examiner, prendre et parler. Si vous avez ramassé des objets, ils apparaîtront également sous forme d'icônes. Bref, ce n'est vraiment pas sorcier.



Dough doit parvenir à entrer dans cette somptueuse résidence qui n'est autre qu'un temple bouddiste, pour voler une statuette.

UNE BOUFFÉE D'AIR FRAIS

Si vous en avez assez que l'avenir du monde et de l'humanité repose sur vos actions, marre de devoir sauvegarder après chaque action, ce nouveau jeu d'aventure, très original, vous satisfera pleinement par son humour; il constitue une véritable bouffée de fraîcheur dans la "grisaille" des jeux d'aventure actuels, d'autant plus que, comble du luxe, tout ça est en Français à l'écran!

CALOR



Donna essaie, tant bien que mal, de rejoindre la ville en sortant de prison. Plutôt mal, puisqu'elle n'a même pas de jeton pour appeler un taxi. Ella n'a qu'un panneau de signalisation et, en poche, un pot de mayonnaise!

EDITEUR : DYNABYTE/UBI SOFT

SUR AMIGA


AVENTURE


NOTICE VF: 15


1 MO


5 DISQUETTES


1 JOUEUR


SOURIS

GRAPHISME	17
BRUITAGE	12
MUSIQUE	11
ANIMATION	14
ERGONOMIE	17
INTERET	16
ORIGINALITÉ	15

83%

LE JAPON OU LA TERRIERE DES PETITES FOURMIS

Le manuel de Nippon Safes Inc., comme le jeu, est bourré d'humour et vous permet de mieux connaître les bizarreries et les loufoqueries les plus pittoresques des Japonais. Vous saurez ainsi que le patchinko, mélange de machine à sous et de flipper, est le loisir préféré des Jap, avec des gains constitués d'articles d'usage courant comme du chocolat, des parfums, des cigarettes, etc. Vous connaîtrez également le "tsukin jigoku", littéralement "l'enfer des banlieusards" ou les heures de pointes des trains japonais: les wagons sont tellement pleins à craquer que les blessés et les évanouis sont fréquents et les gares embauchent même des "oshiya" (ou "pousse dedans") pour entasser les passagers dans les wagons, afin de faciliter la fermeture des portes! Le plus étonnant reste quand même les hôtels-manèges où les lits tournent en l'air comme des soucoupes volantes avec traînées de fumée et vrombissement au "décollage", et les hôtels à capsules où les "chambres" sont des boîtes de deux mètres cubes, alignées les unes à côté des autres comme des niches mortuaires. D'autres sujets comme les idéogrammes, les poissons, les geishas, les bains publics sont également traités dans ce manuel décidément très "instructif"!

HOSTOS DU CŒUR

Noël est passé et tu as reçu ta nouvelle console 16 bits, les dernières cartouches de jeux, celles que tu avais demandées et qui te plaisaient. Et maintenant, que vas-tu faire de ton ancienne console 8 bits et des jeux qui tournaient dessus, ceux qui t'ont fait passer de bons moments ? Tu t'apprêtes probablement à les ranger ou à les vendre, mais à quel prix ? Tu n'en tireras pas beaucoup, et encore, tu n'es même pas sûr de pouvoir trouver des clients...

L'association "Main dans la Main", les magazines Joystick, Joypad, Megaforce et Super Power et la radio RTL te proposent de faire un geste généreux.

Il y a plusieurs milliers d'enfants et d'adolescents qui séjournent pendant plusieurs mois ou même pendant plusieurs années dans les hôpitaux français. Etre opéré et rester plusieurs jours dans une chambre d'hôpital, ça n'est déjà pas vraiment super sympa. Y rester et y vivre une grande partie de son enfance, c'est connaître une grande solitude.

A l'occasion d'opérations de mécénat, quelques services hospitaliers ont chacun reçu une console et une cartouche de jeu. Tout comme toi, les jeunes malades se sont pris de passion pour ces jeux vidéo. Mais ces rares équipements (une vingtaine, dont quelques consoles 16 bits, pour plusieurs milliers d'enfants) ne suffisent pas à leur faire oublier leur isolement.

Nous sommes persuadés que tu voudras aider ces enfants malades et leur apporter un peu de soutien en leur offrant la console dont tu ne te serviras plus, un ou plusieurs jeux, afin de contribuer à dédramatiser leur séjour et à briser leur ennui.

Tous les dons reçus resteront dans les hôpitaux: pendant plusieurs années, ils feront le bonheur d'un grand nombre d'enfants et d'adolescents.

TOI AUSSI, PARTICIPE À CETTE OPÉRATION "HOSTOS DU CŒUR". Renseignements : 40 35 48 44

MAIN DANS LA main

L'association Main dans la Main, créée en 1987 et regroupant des bénévoles cherchant à améliorer la qualité de la vie des enfants hospitalisés, recueillera vos envois et se chargera de les répartir dans les différents hôpitaux.

HOPITAL NECKER-ENFANTS MALADES 149, RUE DE SEVRES 75015 PARIS

SUPER POWER · RTL · joystick · joypad · MEGA force

AV8B HARRIER



Les puristes ont la possibilité de diriger l'ensemble de la campagne en donnant tous les ordres nécessaires aux opérations. Du moindre blindé jusqu'à la flotte aérienne, vous pourrez vous en donner à coeur joie !

Cette nouvelle production de la société Domark, vous invite à prendre position à l'avant de l'un des aéronefs les plus incroyables de ce siècle: le Harrier AV-8B. Cet appareil à décollage et atterrissage vertical, permet d'avoir accès à n'importe quel endroit de la planète, pourvu qu'il s'y trouve une surface plane de cinq cents mètres carrés. Pour parvenir à un tel résultat, cet avion possède, en plus de ses deux ailes, de son pilote et de sa queue (celle de l'avion), quatre tuyères orientables situées sous son fuselage. Mais le pilotage d'un tel monstre ne s'improvise pas. Pour aider les plus pressés d'entre vous, le programme offre deux niveaux de complexité. Le premier nécessite un long apprentissage et simule le pilotage dans ses moindres détails. Dans le second, l'ordinateur s'occupe d'un grand nombre de tâches complexes, rendant la simulation nettement plus simpliste.



Les vues extérieures permettent un repérage rapide de l'ennemi. En plus, c'est drôlement joli comme vue.(hum...).

SIMULATION OU PRISE DE TETE?

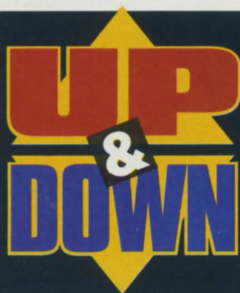
Non content d'offrir un véritable simulateur, vous devrez également diriger l'ensemble des opérations. De votre Q.G., vous devez établir un plan de bataille comprenant le déplacement de troupes aéroportées, de véhicules blindés... Une fois ce plan validé, le logiciel s'occupera du bon déroulement des opérations pendant que vous piloterez les zings. Eh oui, j'ai bien dit LES car c'est bien de cela qu'il s'agit. Vous pouvez pilotez une escadrille de quatre appareils simultanément. Cela requiert un maximum de concentration et on s'emmêle rapidement les pédales (voilà qui devrait plaire à J'm Destroy Hououuuuu!).

Tout au long de la partie, l'ordinateur se charge également de donner une réponse cohérente et en temps réel de l'ennemi...

La panoplie d'armes à emporter



Les missions sont assez plaisantes et variées. Le pilotage s'avère relativement facile avec un peu d'entraînement. En revanche, l'animation reste assez lente et la maniabilité s'en ressent.



- ▲ Le jeu propose un mode multi-rôle et vous invite de piloter jusqu'à quatre appareils en même temps.
- ▲ Les vues extérieures sont dépouillées mais nombreuses et permettent un repérage facile de l'ennemi.
- ▲ La simulation est accessible à tous.
- ▼ L'animation, bien que correcte, n'est pas suffisamment rapide pour être réaliste.
- ▼ Les bruitages sont pauvres.
- ▼ Aujourd'hui, 01 Mars 1993, Linda de Suza n'a toujours pas retrouvé sa valise en carton. Fait chier!

ASSAULT

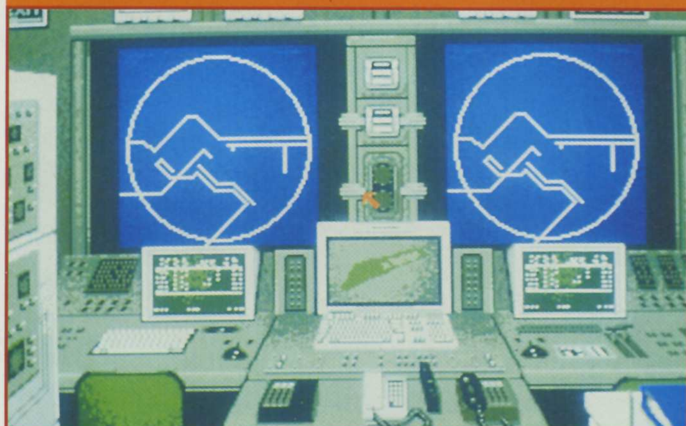
est très fournie, avec la possibilité d'attaquer de nuit grâce au matériel adéquat.

HARRIER MANANT !

Si vous êtes une tête brûlée, un taré de l'aérodynamique, une véritable bombe sexuelle ou un amoureux de Pascal Sevrant, AV 8B Harrier Assault devrait vous satisfaire pleinement. Il est tout de même dommage que le soft ne soit pas plus réaliste au niveau des bruitages qui sont quasi inaudibles. Que l'Harrier soit avec vous!

LORD CASQUE NOIR

Il est possible, à partir de la salle du Q.G. (placée dans le porte-avion, deuxième sous-sol, troisième porte gauche...), d'obtenir une vue d'ensemble des opérations. C'est d'ici que l'on dirige la campagne militaire.



EDITEUR : DOMARK
SUR ST


SIMULATION


NOTICE VF


1 MO


2 DISQUETTES

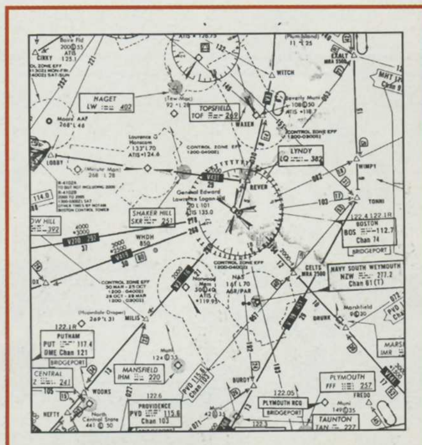

1 JOUEUR

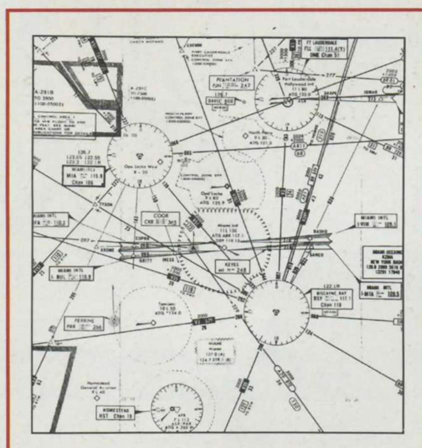

JOY-SOURIS

GRAPHISME	11
BRUITAGE	09
MUSIQUE	10
ANIMATION	14
MANIABILITÉ	15
INTERET	16
ORIGINALITÉ	13

69%

TRA





Le manuel d'utilisation, très complet, comporte les cartes de vol des différentes régions.

La nuit venait de tomber sur le secteur ORD, couvrant une zone allant de Northbrook à Joliet. A peine installé devant l'écran du radar, j'eus la désagréable sensation que cette nuit serait cauchemardesque. Il est vrai que j'avais configuré le TRAficCONtroler en conséquence, aussi, je ne m'affolai pas lorsqu'un Piper entra dans ma zone, comme en témoignait l'écho radar. Après avoir lu, sur le côté de l'écran, DPA I-MXT, j'en déduisis qu'il venait de décoller du petit aéroclub de Du Page, dépendant de Kantakee et désirait se rendre à Chicago-Midway. Après avoir cliqué dans le coin de l'écran afin de lui faire savoir que ma tour le prenait en main, je lui intimai l'ordre de continuer au cap 140 en vol rectiligne. La voix digitalisée du pilote m'informa qu'il avait bien reçu les instructions "Pshh... Flight at one thousand feet... crr... crr... Over". Calme, comme le nécessitait ma fonction, j'aiguillai dans la foulée un 747 vers Chicago O'Hare et mis en attente un Cesna désireux de se poser à Joliet. Le temps de donner une autorisation de décoller a un autre Boing, et je goûtai aux joies de la simulation de tour de contrôle, admirant la barre du radar tournant inexorablement au-dessus de la carte en fil de fer vert du plus bel effet et me félicitant d'avoir, pour m'entraîner, joué le scénario de démo accompagné d'une cassette audio livrée avec le logiciel. C'est à ce moment que les choses se précipitèrent: alors qu'un orage commençait à couvrir le secteur Sud-Est de mon cadran, au Sud de Chicago, un appareil venu de l'Est apparut à l'écran, tandis que retentissait un appel aussi digitalisé qu'angoissé: "Learjet N123-DV... crrr... Emergency... Mayday... Psss... crrr... Low on fuel". Il allait falloir agir vite et sûrement. Mentalement, je me repassai le film des évènements précédents et analysai la situation. Dans l'idéal, le Learjet aurait dû être dérouté vers la piste 315 de Chicago mais inutile d'y penser, le Boing venant de décoller n'aurait pas le temps de se dégager.

En cliquant sur un appareil, on peut faire apparaître une fenêtre indiquant son cap, son altitude actuelle, sa destination et sa provenance

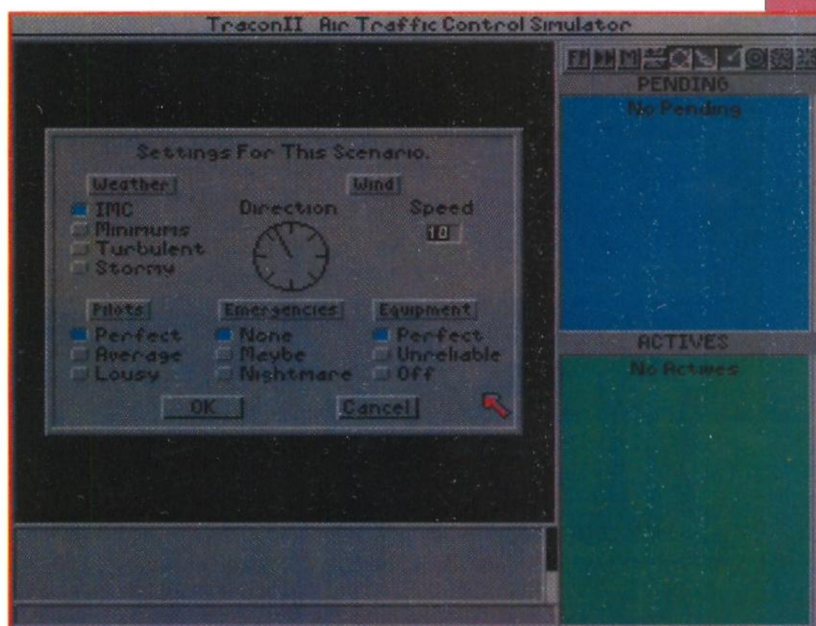
UN CRI DANS LA NUIT

Au sud, l'orage menaçait. Un moment, je pensai l'envoyer au Sud Oust vers Joliet mais, là non plus, pas de possibilité. Mon Cesna tournait au-dessus de la balise VOR en attente de se poser. Je déroutai alors le Cesna en question vers Du Page et repris contact avec le Lear: "Mayday... Engine run out !". Bon, il allait falloir trouver une piste dans les environs immédiats. Je lui indiquai alors Clow, un petit aérodrome

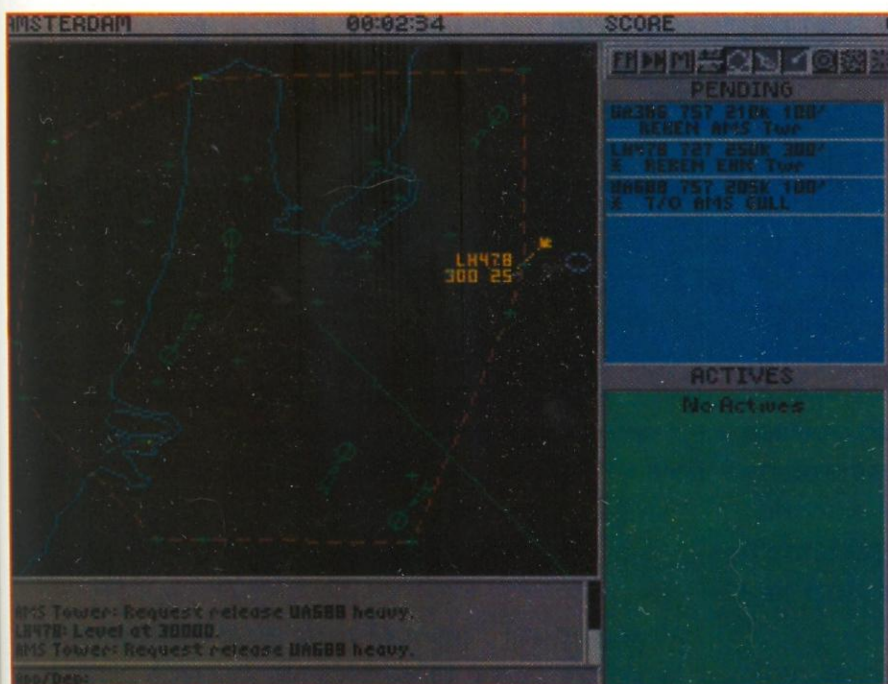
CON

perdu dans la campagne et, tout en espérant que le Lear ait assez de longueur de piste pour atterrir, je repris contact avec le Cesna. Après lui avoir fait faire une boucle assez haut pour qu'il ne vienne pas mordre le couloir du Lear, je l'envoyai visiter la piste 24 et lui indiquai la fréquence de la tour de Kantakee qui règlerait la manoeuvre d'approche. C'est à peu près à ce moment que j'appris que le Boing décollant de Chicago venait de percuter le Piper en provenance de Du Page, volant beaucoup trop au nord... L'écran de l'Amiga afficha alors mon score: un conflit, un crash, deux atterrissages réussis et 4 morts (les Boing sont plus solides que les Piper!) Puisque cette version Amiga permettait, contrairement à Tracon PC, de voler également en Europe, je décidai de m'entraîner dans la région de Londres. Pour ce qui était de l'option permettant de gérer un appareil tournant sous Flight Simulator, connecté à ma machine au moyen d'un modem ou d'un Nul Modem et piloté par un ami, on verrait plus tard. N'empêche, le graphisme sobre mais efficace, les voix digitalisées et les commandes à la souris ou au clavier m'avaient fait oublier que tout cela n'était qu'un jeu. A l'occasion, il me faudrait essayer un vol Paris-Munich, histoire de voir le Mont St Odile d'un peu plus près...

Moulinex



En début de partie, on choisit, outre sonsecteur, le type de météo, le nombre d'appareils à gérer et la présence ou nom de "cas désespérés"(atterrissaged'urgence).



L'écran de jeu, assez lisible, peut être configuré afin de rajouter ou d'enlever des détails: dessin des reliefs, nom des aérodromes, couverture météo, etc.

EDITEUR : WESSON

SUR AMIGA


SIMULATION


NOTICE VO : 14


1 MO


2 DISQUETTES


2 JOUEURS

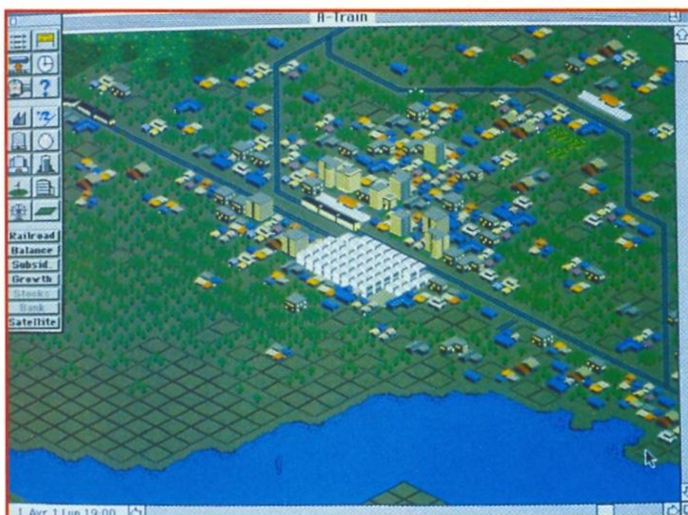


SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	12
BRUITAGE	15
MUSIQUE	--
ANIMATION	12
MANIABILITÉ	--
INTERET	16
ORIGINALITÉ	16

82%

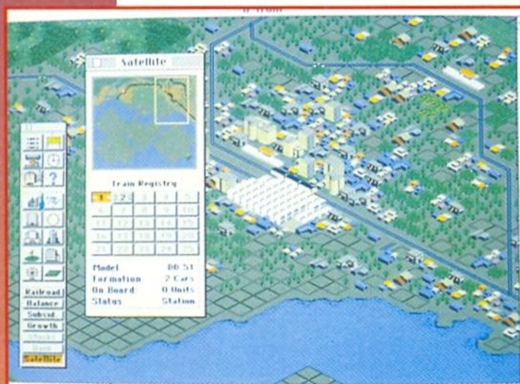
A-TRA



Rendu célèbre avec le série des "Sim" (Sim City, Earth, Ant, Life et bientôt Sim Farm), l'éditeur Maxis propose maintenant au joueur de gérer une compagnie de chemin de fer ainsi que la ou les villes en bénéficiant. Développé, à l'origine, par Artdink au Japon, ce jeu a bénéficié d'une adaptation de Maxis, l'éditeur l'ayant à juste titre trouvé à son goût et dans la ligne du parti. Mélange de Sim City et de Railroad Tycoon, A Train est un jeu dans lequel l'urbanisme compte énormément, beaucoup plus que l'argent qui sera surtout une résultante de vos actions et non pas un but en soi. Certes, il sera nécessaire de disposer d'un minimum de fonds pour construire son réseau, mais le plus important est que la population soit comblée par la technologie ferroviaire. En fait, même si l'implantation de vos voies, gares et autres rames est importante, c'est surtout l'impact sur la population qui permettra de jouer longtemps. En effet, dès que des zones désertes seront traversées par une ligne ferroviaire, elles pourront être bâties. Du coup, de nombreux locataires vous verseront un loyer et vous pourrez augmenter le trafic. Il sera possible de faire coexister plusieurs types de trains sur une ligne: voyageurs d'abord, d'un excellent rapport et facilitant l'urbanisation, mais aussi marchandises, permettant de charrier le matériel de construction. A l'aide d'un menu, version interactive des panneaux d'horaire, il sera possible de choisir l'heure d'arrivée et de départ des trains ainsi que leur destination. C'est là que le jeu prendra un aspect très intéressant puisqu'il faudra gérer au mieux le trafic, afin d'éviter les retards et accidents, tout en continuant à urbaniser, en tenant compte des goûts de la population. Voilà globalement le but de la manoeuvre mais on connaît l'éditeur, il existe au sein d'une partie un nombre impressionnant de subtilités: on peut bénéficier d'un prêt à la banque, gérer les stocks, acheter des terrains aux abords des gares et les revendre après augmentation, etc. Techniquement, le jeu est non seulement beau, mais très pratique à utiliser grâce à la présence de nombreux menus. Macintosh oblige, tout se règle d'un coup de souris et, au cas où vous



En début de partie, il est judicieux de choisir un train de voyageurs. D'un bon rapport, les rames de voyageurs permettront, de plus, de convoyer de nombreux locataires en puissance, et qui dit locataires dit immeubles rentabilisés.

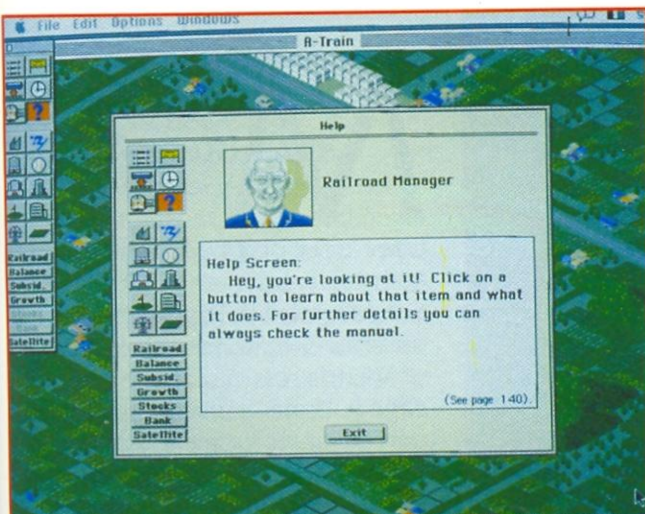


La vue satellite, très fine, permet de se déplacer rapidement sur le territoire; forcément, comme on construit rarement un chemin de fer pour parcourir 250 mètres, l'univers de A-Train est très étendu.

UP & DOWN

- ▲ Le scénario est d'une originalité rare et, de plus, très prenant.
- ▲ Les options, fort nombreuses, permettent de découvrir le jeu à chaque partie.
- ▲ Le graphisme, très fin en couleur, est rehaussé par un changement progressif de la palette lorsque la nuit tombe.
- ▼ C'est habituel chez Maxis mais je ne m'y ferai jamais, la musique est inintéressante et mal foutue.
- ▼ Les bruitages sont d'un dépouillement quasi zen.
- ▼ Le jeu est très lent, d'un point de vue technique comme au niveau du déroulement de la partie elle-même.

IN



Afin de pallier à la complexité du jeu, on dispose d'un mode help qu'il est possible d'activer à tout moment.

seriez un peu perdu au milieu de toutes les options, il serait possible de bénéficier d'un mode help. Bref, si l'urbanisation et les chemins de fer vous intéressent et si, surtout, les jeu intelligents sont vos préférés, foncez et comme Apollinaire, vous pourrez ensuite déclamer: "Crains qu'un jour un train ne t'émeuve plus". C'est très chic de finir avec une citation, non?

Moulinex.

EDITEUR : MAXIS

SUR MAC



SIMULATEUR



NOTICE VO:14



3 MO



1,5 MO



1 JOUEUR

CLAVIER-SOURIS

MINIMUM:1,5 MO N/B
2,5 MO COULEURS
SYSTEM 6.0.5

GRAPHISME	14
BRUITAGE	08
MUSIQUE	10
ANIMATION	12
MANIABILITE	16
INTERET	17
ORIGINALITÉ	18

90%



ULTIMA UND



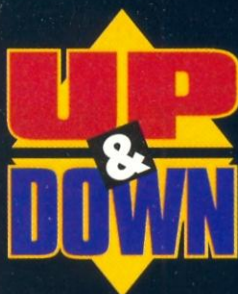
De près, les pixels des personnages sont moins gênants.



Disséminées un peu partout dans le jeu, ces enclumes vous permettront (si vous en avez la compétence), de réparer le matériel endommagé.

Moins d'un an après la très remarquée sortie d'Ultima Underworld, le volume deux de la saga arrive à point pour occuper les heures des aventuriers en chambre. Contrairement à The Stygian Abyss, ce second volet, sous-titré Labyrinth of Worlds, est directement lié à la saga Ultima puisque le jeu se déroule après Ultima 7. Au moment où commence la partie, vous venez juste d'arriver au château de Lord British. Alors que vous vous apprêtez à fêter le retour de la paix dans le royaume, le sol se met à trembler et, en moins de temps qu'il n'en faut pour jeter un "contre-sort", le château se retrouve, tel Merlin, emprisonné dans un bloc de marbre noir indestructible. Heureusement, il semble que le gardien, aveuglé par son désir de vengeance, ait agi avec précipitation. Nystul, le magicien, vous apprend qu'il existe une possibilité de rompre le sortilège en retrouvant huit pierres.

Vous allez donc devoir explorer les souterrains de Britania et, de là, passer dans d'autres dimensions. C'est là l'un des atouts de ce jeu, car cette possibilité de visiter différents mondes se traduit par un change-



- ▲ A moyenne distance, les personnages sont beaucoup plus fins et plus beaux que dans Underworld 1.
- ▲ La soixantaine de niveaux, quatre fois moins étendus que dans UW1 évite le côté labyrinthesque d'UW1.
- ▲ Grâce à une gestion efficace du double-clic et du "glisser de souris", il est possible de se passer des icônes.
- ▲ Le manuel d'utilisation, en français, est bien traduit et la présence d'un guide "touristique" de Britania permet aux joueurs ne connaissant pas les Ultima "classiques" de prendre connaissance du contexte historique et géographique du royaume.
- ▼ La musique est beaucoup moins évocatrice que dans le volume 1.
- ▼ Les sons auraient pu être plus variés, par exemple, concernant les pas, en tenant compte des différences de sol.
- ▼ En raison de l'amélioration des décors, les déplacements sont un peu ralentis et, à moins de baisser le niveau de détail, il faut un 386 33 au minimum.
- ▼ Suivant la configuration, il semble que le son soit parfois une source de problèmes (la musique ralentit pendant les déplacements, impossible de disposer de speech avec une Pro Audio Spectrum, etc.).

ERWORLD 2



ment important du graphisme, suivant le lieu dans lequel on se trouve.

VOIR DU PAYS

De ce fait, la galerie de monstres subit, elle aussi, quelques changements et, en plus des affreux habituels (pieuvres, vers, araignées, rats, liches et autres squelettes), on découvrira de nouveaux adversaires. Ne croyez pas cependant que le jeu consiste à courir dans les couloirs en cassant tout puisque certains personnages, même parmi les plus impressionnants au niveau du look, pourront devenir de précieux alliés ou, au moins, de bon conseillers. Du coup, on pourra, au fil des rencontres, se voir fixer des missions consistant à retrouver tel ou tel objet ou personnage. Techniquement, le jeu est somptueux. La fenêtre, un peu plus grande que dans Stygian Abyss, permet de découvrir un graphisme encore plus fin, tant en ce qui concerne les personnages qu'au niveau des textures des murs, sols et

GALERIE DE PORTRAITS

Chaque fois que votre personnage gagnera un niveau, vous pourrez augmenter certaines compétences avec ces différents personnages.

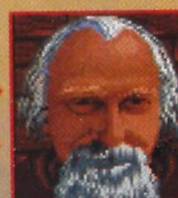

Patterson: Sens du commerce.


Lady Tory: Charisme.


Julia: Artisan.


Dupré: Hache


Nelson: Connaissance/Trouver ce qui est caché.


Iolo: Nager/Juger qualité/Habileté.


Lord British: Conseils divers.


Geoffrey: Agressivité/Parade


Syria: Epée/Combat main nue.



La carte, toujours aussi pratique, dispose d'une nouvelle option (icône rouge) destinée à afficher les niveaux des mondes parallèles



En ce qui concerne les décors, de nombreux progrès ont été faits et, généralement, les textures des murs, sols et plafonds sont particulièrement fines.

SUITE

ULTIMA UNDERWORLD 2 SUITE

plafonds; ainsi, les objets bénéficient, eux aussi, d'améliorations. Par exemple, lorsque l'on mange du poulet, on se retrouve avec un os. Pareillement, lorsqu'une torche est usée et qu'on la jette, on voit un tas de poussière, etc. Si les déplacements sont moins fluides, il est heureusement possible de configurer l'affichage, allant de l'écran complexe à une simple vue 3D sans texture. Ajoutez à cela des énigmes passionnantes, un manuel d'utilisation traduit et voici de quoi passer des dizaines d'heures à lancer des sorts (la magie utilise un système de runes, comme dans UW1 et autre Dungeon Master), combattre, parlementer et explorer.

Moulinex.



Pour passer dans une autre dimension, on utilisera des gemmes de ce type ainsi qu'un instrument de musique...



Ces boules de cristal permettent de voir sans être vu mais encore faut-il savoir comment en bénéficier.



Même en utilisant l'option "Easy" de démarrage (réglé une fois pour toutes), les combats seront difficiles et longs. Dans tous les cas, on gagnera énormément à essayer de lier connaissance à chaque rencontre.



Dans ce jeu, l'eau a énormément d'importance et de nombreux passages pourront être trouvés sur les bords de certaines salles inondées. Explorez aussi les cascades qui recèlent souvent des passages secrets.

On pourra se livrer au troc avec de nombreuses créatures, comme ici avec ce goblin, fort urbain.



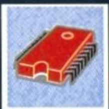
EDITEUR : ORIGIN

SUR PC


ROLES


NOTICE VF : 15


13 MO


1 MO


1 JOUEUR



SOURIS-CLAVIER



GRAPHISME	14
BRUITAGE	14
MUSIQUE	13
ANIMATION	14
MANIABILITÉ	17
INTERET	16
ORIGINALITÉ	11

- ■ S.BLASTER
- ■ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ■ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ■ PRO AUDIO SPECTRUM

- EGA ❑
- VGA ■
- SVGA ❑

90%

TESTÉ SUR 486 33



START GAME

SUPER NES - SPECIAL PROMO**

JOE & MAC	450 F
SKY MIISION (WINGS 2)*	480 F
ADAPTATEUR UNIVERSEL	100 F

MEGADRIVE - SPECIAL PROMO**

ADAPTATEUR 100 F

TOUT A 250 F

BUCK ROGERS
DICK TRACY
F1 GRAND PRIX
GALAXY FORCE 2
GREENDOG
QUACK SHOT*
SONIC
SPIDERMAN
SUPER SHINOBI*

TOUT A 350 F

OLYMPIC GOLD
PREDATOR 2
SUPER MONACO GP 2*

AMIGA / ATARI

3D CONSTRUCTION KIT 2	490F/490F
4D SPORT DRIVING	200F/ -
A-TRAIN	290F/ -
AIR BUCKS	280F/280F
AIRBUS A320	290F/290F
AQUATIC GAMES	240F/240F
ARME FATALE	220F/220F
ASSASSIN	280F/ -
BAT II	320F/320F
BARGON ATTACK	240F/240F
BATTLE ISLE	270F/ -
BATTLE ISLE - DISK	190F/ -
BC KID	240F/ -
BEST OF THE BEST	260F/ -
BUNNY BRIKS	220F/220F
CAESAR	310F/310F
CAMPAIGN	320F/320F
CHAOS ENGINE	250F/ -
CIVILIZATION	290F/ -
COOL WORLD	240F/240F
CRAZY CARS 3	240F/240F
CURSE OF ENCHANTIA	290F/ -
D-DAY	320F/320F
DOMINIUM	260F/260F
DOODLEBUG	220F/220F
DRAGON'S LAIR 3	260F/ -
DUNE	240F/ -
DYNABLASTER	290F/290F
F1 GRAND PRIX	280F/280F
F19	270F/270F
FLASH BACK	240F/ -
GOBLIINS 2	250F/250F
GUY SPY	290F/290F
HARLEQUIN	220F/220F
HOOK - VF	220F/220F
HUMANS	250F/ -
INDY 4 - VF	220F/ -
JIMMY WHITE SNOO.	280F/280F
JOE & MAC	240F/ -
K.G.B.	290F/ -
LEGEND OF KYRANDIA	290F/ -
LEMMINGS 2	250F/250F
LOTUS 3	220F/220F
LURE OF TEMPRESS-VF	270F/270F
MACDONALD LAND	210F/210F
MANAGER	250F/250F
MONKEY ISLAND 2 - VF	340F/ -
MYTH	245F/ -
NIGEL MANSELL	270F/270F
NICKY BOOM	240F/240F
PERFECT GENERAL	325F/ -
PERFECT GEN. - DISK	200F/ -
PINBALL FANTASIES	240F/ -
POPULOUS 2	240F/240F
PREMIERE	240F/ -
RISKY WOODS	220F/220F
ROME	260F/ -
SENSIBLE SOCCER 2	220F/220F
SHADOW BEAST 3	230F/ -
SHOORTGREY	230F/230F
SIM CITY + POPULOUS	280F/280F
SIM CITY DELUXE	290F/ -
STREETFIGHTER 2	230F/230F
SUPER CAULDRON	240F/240F
TRANSARTICA	260F/260F
TRODDLERS	230F/ -
UTOPIA	250F/250F
WAX WORKS	250F/ -
WEEN	240F/240F
WING COMMANDER	290F/ -
WIZKID	220F/220F
WORLD CLASS RUGBY	230F/230F
WWF 2	220F/220F
ZOOL	220F/ -

MANETTES

FAST WINNER TURBO 2	50F/50F
SPEEDKING AUTOFIRE	130F/130F
SPEEDKING ANALOGIQUE	150F/ -
TOPSTAR SV 127	290F/290F

LECTEURS

EXTERNE 3.5	550F/650F
INTERNE 3.5	530F/500F

EXTENSIONS MEMOIRES

512 Ko sans horloge	250F/ -
512 Ko avec horloge	290F/ -
1 Mo AMIGA 500+	590F/ -
1 Mo AMIGA 600	600F/ -
2 Mo AMIGA 1200	1050F/ -
2 Mo AMIGA 600	900F/ -
4 Mo AMIGA 600	1450F/ -
DELUXEPAINT 4	680F/ -
REAL 3D	900F/ -
VOLUME 4D PRO	1150F/ -
KIND WORLD 3.0	430F/ -
MAXI PLAN 4	430F/ -
EXCELLENCE VERS. 3	540F/ -

PC ET COMPATIBLES

3D CONSTRUCTION KIT 2	490F
A-TRAIN	340F
ACES OF THE PACIFIC	340F
ACES OF THE PAC. - DISK	250F
ALONE IN THE DARK - VF	350F
ANCIENT ART WAR IN SKIES	290F
ARME FATALE	280F
ASHES OF EMPIRE	330F
ATAC	350F
BATTLE ISLE	290F
BATTLE ISLE - DISK	200F
BEST OF THE BEST	250F
CAMPAIGN	350F
CAESAR	350F
CAR & DRIVER	310F
CIVILIZATION - VF	330F
COMMANCHE	340F
CONTRAPTIONS	190F
CRAZY CARS 3	270F
CREEPERS	320F
CURSE OF ENCHANTIA	290F
D-DAY	350F
DARKLANDS	370F
DARKSEED - VF	380F
DAUGHTER OF SERPENT	280F
DOMINIUM	280F
DRAGON'S LAIR 3	290F
DUNGEON MASTER	330F
ETERNAM - VF	310F
F15 STRIKE EAGLE 3	380F
FALCON 3	390F
FALCON 3 - DISK	210F
GODS	320F
GOBLIINS 2	300F
F1 GRAND PRIX	350F
FORT APPACHE	280F
GRAND PRIX UNLIMITED	280F
GUNSHIP 2000	330F
GUNSHIP 2000 - DISK	220F
HARRIER JUMP JET	380F
HEIMDALL	260F
HUMANS	320F
INCA - VF	350F
INDY 4 . Avent - VF	320F
JIMMY WHITE SNOOKER	280F
KGB -VF	320F
KING QUEST 6 - VF	370F
KNIGHTS OF THE SKIES	390F
LAURA BOW 2 - VF	340F
LEMMINGS 2	280F
LEGEND OF VALOUR	320F
LINKS 386 PRO	390F
MACDONALD LAND	210F
MANAGER	270F
MANTIS	380F
MICROPROSE GOLF	335F
MIDWINTER 2	330F
MIGHT & MAGIC 4 - VF	310F
MONKEY ISLAND 2 - VF	360F
NIGEL MANSELL	310F
NICKY BOOM	260F
PERFECT GENERAL	365F
PERFECT GENERAL - DISK	200F
PUSH OVER	270F
QUEST FOR GLORY 3 - VF	380F
REX NEBULAR	350F
REACH FOR THE SKIES	340F
RISKY WOOD	260F
ROME	290F
SECRET WEAPONS	350F
P80,P38,HE 162 ou DO 335	215F
SHADOW SORCERER	260F
SHERLOCK HOLMES	340F
SHOORTGREY	260F
SILENT SERVICE 2	310F
SIM CITY DELUXE	290F
SIM LIFE	250F
STRIKE COMMANDER	330F
STUNT ISLAND	290F
STREETFIGHTER 2	260F
STORM MASTER	240F
SUPER CAULDRON	250F
TASK FORCE 1942	350F
TIMEQUEST	290F
TRANSARTICA	280F
TRISTAN	350F
TROLLS	270F
ULTIMA VII - VF	340F
ULTIMA VII - FORGE VIRTUE	200F
ULTIMA UNDERWORLD 2	310F
V FOR VOCTORY 2	290F
WAX WORKS - VF	290F
WEEN	290F
WING COMMANDER 2 - VF	345F
WC2 - SPE. OP. 1 ou 2	240F
WC2 - SPEECH PACK	170F
WIZKID	270F
X-WING	360F

CD ROM

INCA	420F
SECRET WEAPONS + DISKS	400F
WING COMAMD. 2 +ULTIMA UND.	460F
WING COMMAN. DE LUXE EDIT.	460F

MANETTES

TOPSTAR SV 227	290F
KONIX SPEEDKING	230F
FLIGHTSTICK	340F
CARTE 2 PORTS QS 120	185F
TYPE AVION	430F

GENI VIDEO BOX

Permet de convertir une image au format VGA pour l'afficher sur un écran de télévision. 1490F

THUNDERBOARD	750F
SOUNDMASTER+	490F
PRO AUDIO SPECTRUM 16	1790F
SOUNDBLASTER 16 ASP	2090F
SOUNDBLASTER PRO 2	1690F
WAVE BLASTER	1690F
LECTEUR CD ROM + 1 JEU	2690F

D'autres titres, les nouveautés ? N'hésitez pas, téléphonez-nous. ☎ (16.1) 40.47.89.72
Si vous appelez de province, faites bien le 16.1.40.47.89.72

** Dans la limite des stocks disponibles * Sauf frais de contre remboursement

BON DE COMMANDE à expédier à FUNWARE - B.P. 267 - 75749 PARIS CEDEX 15

QTES	J15 TITRES	PRIX
FRAIS DE PORT (25 F) *Expédition colissimo*	TOTAL A REGLER	

NOM ____________________

ADRESSE ____________________

CODE POSTAL ________ VILLE ____________

TELEPHONE ____________ N° CLIENT (facultatif) ______

REGLEMENT : Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-Lettre
je paierai à réception ☐ Contre remboursement (+ 35 F)

je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

N° |____|____|____|____|

Date d'expiration : ..../.... Signature obligatoire :

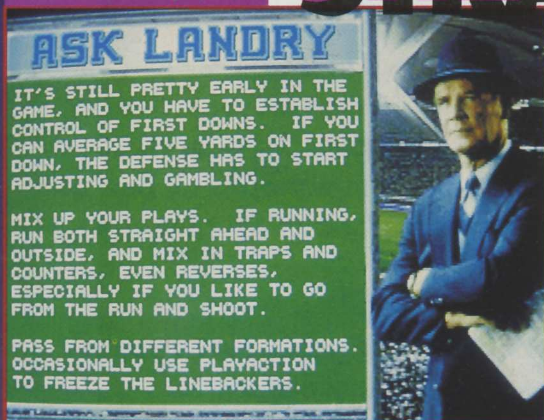
VOTRE MATERIEL DE JEUX : ☐ MEGADRIVE ☐ SUPER NES ☐ ATARI ☐1 MEGA ☐STF ☐STE ☐1040 ☐520 ☐ AMIGA ☐1 MEGA ☐1200 ☐500 ☐500+ ☐600 ☐ PC et COMPATIBLES ☐XT ☐AT ☐CGA ☐EGA ☐VGA ☐3,5 ☐1,44 M ☐720 K ☐5,25 ☐1,2 M ☐360 K

TEST PC-AMIGA

TOM LA[NDRY]

STRATEGY FOOTBALL

Les judicieux conseils de tonton Landry." (PC)



C'est le dernier jeu de football Américain venu du nouveau monde: Le "TOM LANDRY STRATEGY FOOTBALL" (T.L.S.F. pour les intimes.) Grand fana de ce sport, je trépignais d'impatience à l'idée de pouvoir rivaliser au point de vue stratégique avec l'un des maîtres du foot-us: TOM LANDRY. Et je dois avouer que mon impatience était à la hauteur de mon actuelle déception. Beaucoup d'entre vous ne le connaissent pas, alors un peu d'histoire... Tom Landry entre comme coordinateur défensif de Giants de New-york en 1955 après une carrière de joueur honnête, mais sans plus. C'est alors que s'opère la transformation. En effet, TOM devient l'un des coachs les plus productifs et imaginatifs en matière de jeux défensifs. Créant notamment la célèbre formation "4-3" (4 linemen défensifs et 3 linebackers), qui sera adoptée par tous les clubs de la N.F.L. en tant que formation défensive de base et ce, jusqu'au début des années 80. En 1960, Landry est appelé à la tête des COW-BOYS de Dallas et il va vite faire parler de lui, d'une part par son attitude taciturne et stoïque sur le bord de touche, mais aussi par ses créations et développements de jeux (défense "flex " et attaque "shotgun".) Mais c'est par les résultats de l'équipe phare des années 1970 appelée "AMERICA'S TEAM" (excusez du peu) que Tom LANDRY à dî son entrée au "HALL OF FAME" en 1990. Pour résumer sa carrière qui fait de lui l'Head-coach le plus respecté des U.S.A.: de 1960 à 1989, les Cow-boys ont participé à 18 playoff, gagné à 13 reprises la division nationale, sont arrivés 5 fois en finale du Superbowl et deux fois vainqueurs en 1972 et 1978 pour les superbowl VI et XII. Sachant cela, il y a de quoi se ruer dessus, surtout si l'on aime le foot-us et la stratégie (bye bye les accros du joystick.)... que nenni... Bien que vous puissiez jouer contre l'ordinateur ou un ami grâce à une interface modem, ou encore regarder jouer l'ordinateur maniant les 2 équipes, et, après avoir constaté la facilité d'utilisation du soft, ses bruitages particulièrement réussis (et sans décalage avec l'image comme un de ses concurrents) puis écouté religieusement les conseils du maître Landry, il faut alors vite se rendre à l'évidence: ce n'est pas avec "T.L.S.F" que l'on va meubler les longues soirées d'hiver à essayer de sacker les Q.B adverses. Les graphismes sont pauvres, les actions de courses sont fouillis et ne nous permettent pas de voir le porteur du ballon. Quand un Q.B. lance vers un receveur et que l'on possède un P.C. 486-33, il est impossible de voir le trajet de la balle, le scrolling horizontal est désespérément plat et ne nous permet pas, lors des coups de pied, de voir si la balle est entre les poteaux ou non. Ce même défaut est également présent dans la version AMIGA, ce qui est bien dommage. L'action nous apparaît, le plus souvent, très confuse et il faut parfois faire un effort certain pour ne pas perdre la balle des yeux. De plus, l'animation est relativement lente, voire saccadée, ce qui ne fait que renforcer mon sentiment de frustration. Au lieu de s'éclater comme un petit fou, on a vite fait de s'ennuyer à mourir. Le seul point fort de ce programme sur AMIGA, tout comme son homologue PC, provient des bruitages asez réalistes et des digitalisations ponctuant les actions marquantes (lors d'un touchdown ou d'une pénalité par exemple). Seules, les interventions de l'arbitre et de T. Landry sont agréables dans cet univers de rigueur impitoyaaaaableu!!!!! (c'est en effet bien DALLAS....) Stratégiquement, T.L.S.F vous propose 7 formations offensives et 6 formations défensives de base, que vous pouvez quelque peu modifier (mais pas trop.) En tout, une quarantaine de variantes possibles en attaque et en défense (nous sommes loin des 200 jeux modulables à souhait, mémorisés par l'ordinateur sur le "Front Page Football" de DYNAMIX, et qui n'a pourtant pas un objectif stratégique pur.) Il faut tout de même noter des options intéressantes sur T.L.S.F telles que: la possibilité d'effectuer un double marquage sur un attaquant ou effectuer une défen--se contre la passe,

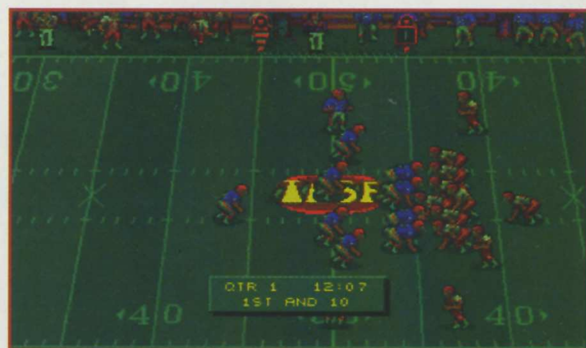
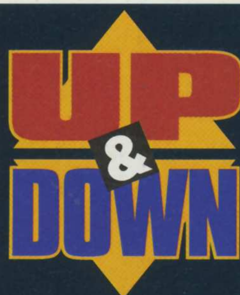


PHOTO AMIGA



- ▲ Une notice anglaise très claire et simple d'utilisation. (PC)
- ▲ Une option modem qui doit être le seul moyen de trouver un intérêt (tout relatif) à ce jeu. (PC)
- ▲ Les bruitages retranscrivent parfaitement l'ambiance d'un véritable match de foot US. (AMIGA)
- ▲ L'option deux joueurs (par le biais du modem) peut s'avérer intéressante.(AMIGA)
- ▼ Un graphisme qui aurai fait recette il y a 5 ans... et encore. - Je n'ai pas encore trouvé intérêt à regarder ces sortes de "Lemmings" jouer au foot-américain.
- ▼ Aucune originalité ni dans la présentation ni la dans les feuilles de statistiques ou autres situations.
- ▼ Une animation désespérément lente. (AMIGA)
- ▼ La quantité de statistiques disponibles lassera rapidement les inconditionnels d'action qui se sentiront frustrés. (AMIGA)
- ▼ Il faudra réellement être un passionné de ce sport pour apprécier ce logiciel. (AMIGA)

ANDRY



Pas de pom-pom girls, mais des Zébres plus que vigilants... (PC)

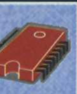
tout en se ga-rantissant contre la course avec un ou 2 joueurs au marquage du running-back. Mais c'est vraiment tout. T.L.S.F. de Merit Software fait son apparition sur nos ordinateurs, avec quelques années de retard

BLITZER

EDITEUR : MERIT SOFTWARE
SUR AMIGA


FOOT US


- -


1 MO


2 DISQUETTES


2 JOUEURS (MODEM)


SOURIS

GRAPHISME	10
BRUITAGE	18
MUSIQUE	13
ANIMATION	10
MANIABILITÉ	16
INTERET	11
ORIGINALITÉ	12

50%

EDITEUR : MERIT SOFTWARE
SUR PC


FOOT US


NOTICE VO : 18/20


3,5 MO


640 KO


2 JOUEURS


SOURIS





- ■ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ❑ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO
- ❑ SPECTRUM

EGA ❑
VGA ■
SVGA ❑

GRAPHISME	10
BRUITAGE	17
MUSIQUE	14
ANIMATION	10
MANIABILITÉ	18
INTERET	12
ORIGINALITÉ	11

50%

TESTÉ AVEC UNE CARTE VGA ET UN ECRAN VGA

WACKY FUNSTERS

La compagnie TSUNAMI semble tenter d'exploiter un nouveau filon avec Wacky Funsters qui n'est autre qu'une parodie de jeux vidéo. Tout commence par une présentation méchamment loufoque dans le plus pur style bande déssinée. Le jeu se compose en fait de six épreuves différentes que je vais m'empresser de vous de décrire: *Ping Compétition représente un jeu de tennis vu du dessus. Techniquement, cette phase de jeu n'a rien d'impressionnante et l'on se croirait presque revenu dix ans en arrière à l'époque des premiers micros. * Road Kill vous met au volant d'une voiture grâce à laquelle vous devrez dans certains cas exploser la tronche de diverses bestioles pourtant innofensives (vaches, cerfs) ou encore vous devrez détruire à coups de rockets des véhicules du style camping-car et j'en passe. *Big Guys With Muscles vous entraîne sur une plage où vous auriez pu faire bronzette, les doigts de pied en éventail. Mais bien au contraire, vous combattrez un affreux bonhomme ventripotent qui ne vous veut que du mal. *Stéroids: ici, Geekwad sera projeté à l'intérieur du corps humain et devra éviter certaines cellules dopantes pour ne pas grossir démesurément au point d'exploser. *Rambi vs Blambo enfin (appréciez le jeu de mot) vous transporte au coeur d'une forêt pour le moins étrange. Le problème majeur de ce jeu réside dans le fait que la bonne réalisation technique n'est malheureusement pas au rendez-vous. Et l'humour omniprésent ainsi que des bruitages rigolos ne suffisent pas à rendre ce soft vraiment intéressant : personnellement, je conseillerai plutôt Wacky Funsters aux plus jeunes.


Geekwad que vous incarnez s'en donne à coeur joie sur son clavier. Il ne sait pas ce qu'il découvrira au sein du royaume Wacky

Mr TECHNO

EDITEUR : TSUNAMI
SUR PC

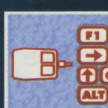

ARCADES


NOTICE VO


4 MO


640 KO


1 JOUEUR



CLAVIER-SOURIS





- ■ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ■ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO
- ❑ SPECTRUM

EGA ❑
VGA ■
SVGA ❑

GRAPHISME	12
BRUITAGE	14
MUSIQUE	14
ANIMATION	10
MANIABILITÉ	13
INTERET	12
ORIGINALITÉ	15

40%

PC 286 MINIMUM

TEST MAC

CIVILIZ

Après Railroad Tycoon, Sid Meier propose aux fanas de simulation un nouveau challenge. Dans Civilization (avec un "Z"), vous allez devoir mener la destinée d'une poignée de courageux défricheurs et, menant la roue du temps dans l'ornière du progrès, diriger d'une main ferme et sûre le... pardon? Ah oui, que je mette moins d'emphase. Soit. Que voulez-vous, lorsque le souffle divin traverse un jeu de la sorte, j'ai du mal à retenir mon enthousiasme. Pardon? Que je parle du jeu? Bon. En début de partie, après avoir choisi un terrain aléatoire ou bien l'une des époques terriennes proposées, vous devez, après avoir sufisamment exploré la région afin de trouver l'endroit adéquat, établir votre ville. Enfin votre village. Votre campement, même. Pour le moment, vous ne disposez que de quelques hommes et la tribu aux yeux de braise (c'est une référence à un poème de Victor Hugo sur les gitans. Forcément, si on ne le connaît pas, la phrase semble étrange) vient de s'établir. Comme votre statut de chef fait de vous le représentant de votre peuple et que ce dernier est plutôt petit, vous n'êtes, pour le moment, qu'un petit chef. Pour le moment, nous sommes en moins beaucoup Before Christ (le jeu est en anglais) et en attendant d'inventer les voyages spatiaux, gérés par le jeu en fin de partie, il va s'agir de parer au plus pressé. Après vous être implanté dans la région, vous allez pouvoir créer une armée et commencer à faire quelques razzias dans les environs. Ben oui, si vous souhaitez jouer dans le style "Paix et Amour", c'est raté. De toute façon, si vous ne



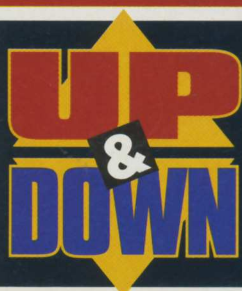
Les fenêtres de l'écran principal peuvent être agencées selon son bon vouloir. Si l'on ne veut pas, on peut aussi.

Lorsqu'un événement d'importance a lieu, un écran s'affiche. Ici, on informe le joueur que son peuple vient de fonder sa première ville. Pour parler de civilisation, il va falloir attendre encore quelques tours.





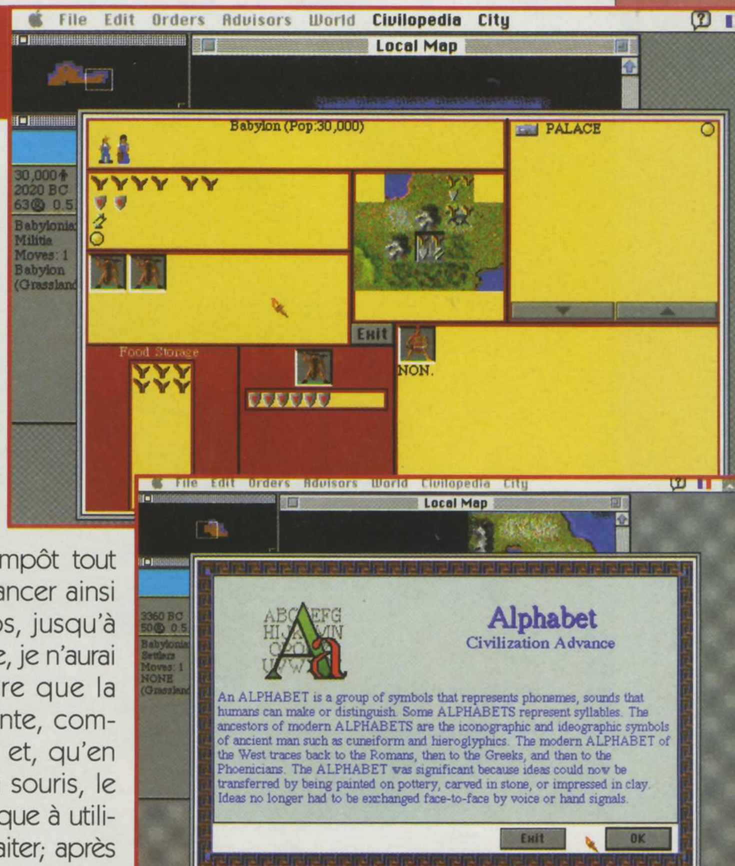
Avant de construire, il est important de connaître le type de terrain sur lequel on souhaite implanter sa ville; aussi, est il possible de consulter un écran d'aide passant en revue les carractéristiques des différents sols.



- ▲ L'affichage très fin et très lisible du MacIntosh correspond bien au type de jeu.
- ▲ Bien que le logiciel ne dispose que d'un petit nombre de fenêtres -lesquelles sont de taille réglable- la possibilité d'agencer son écran est bienvenue.
- ▲ Les nombreuses options de démarrage permettent de configurer la partie.
- ▼ En dépit d'une utilisation intensive de la souris, le logiciel n'est pas très pratique et l'on gagnera du temps en apprenant une fois pour toutes les touches de raccourci-clavier.
- ▼ La bande son, comme c'est habituellement le cas dans ce type de jeu, est inintéressante. Autant couper et se mettre un bon disque. Par exemple, la Symphonie du Nouveau Monde.

ZATION

Lorsqu'on clique sur une ville, on fait apparaître un écran de ce type sur lequel de nombreuses informations sont accessibles: ressources, travaux en cours de réalisation, inventions en cours d'élaboration, populations, etc.

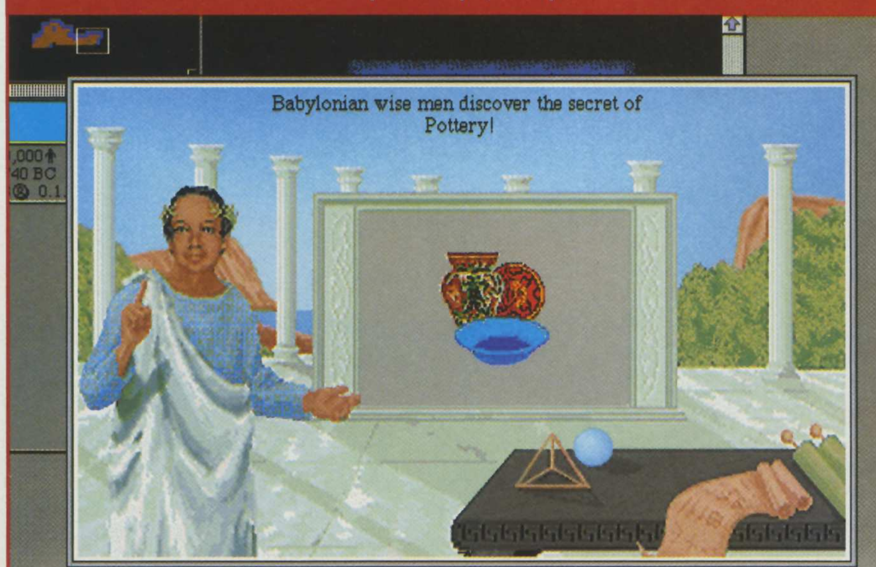


Pas de Civilisation sans Connaissance; ça y est, on sait lire! Au terme de plusieurs dizaines d'heures de jeu, il est possible d'inventer les vaisseaux spatiaux. Nous n'en sommes pas là et, pour le moment, il s'agit de construire des égoûts; Paris ne s'est pas fait en un jour... de jeu !

déclenchez pas de guerre, dites vous bien que vos voisins gérés par le Mac (dont le nombre est déterminé en début de partie) ne se priveront pas de venir vous embêter. A ce sujet, il serait peut-être souhaitable de créer quelques gardes. Il est possible de construire un mur d'enceinte mais comme le but du jeu est de faire évoluer votre civilisation, pensez plutôt à étudier la poterie, comme vous le conseillent vos aides. Au bout de quelques tours de jeu, vous serez alors en mesure de disposer d'une monnaie d'échange en cas d'invasion ("apprends-nous la poterie ou on casse tout" diront les barbares) ou même, en cas d'échanges culturels. Il faudra ensuite apprendre à lire, à compter et autres inventions du fer. En effet, l'un des buts du jeu est de figurer au Top des Civilisations et, mieux encore, de pouvoir constuire l'une des Merveilles du Monde. A cet effet, la barre de menu (là, l'air de rien, je viens de vous apprendre que le jeu comporte des menus déroulants) comporte une option Civilopediæ qui permet de voir où en sont les adversaires. Natu-rellement, avant de pouvoir s'enorgueillir de posséder une telle merveille, il faudra constuire son palais morceau par morceau, le logiciel permettant, à chaque étape, de choisir un style de construction ainsi que le type de décor à changer (aile du "château", porte, chemin, etc.). Quand vous saurez qu'il faut aussi gérer ses ressources, prélever un impôt tout en restant populaire et avancer ainsi petit à petit dans le temps, jusqu'à coloniser Alpha du Centaure, je n'aurai plus qu'a vous apprendre que la bande son, assez décevante, comporte des sons digitalisés et, qu'en dépit de l'utilisation de la souris, le logiciel n'est pas aussi pratique à utiliser qu'on aurait pu le souhaiter; après quoi, je m'en retournerai au New-Moulinexland, belle contrée, dont le peuple fier et farouche, a su sans crainte se hisser au rang de... pardon? Que je ferme ma gueule? bon, d'accord.

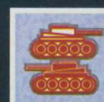
Moulinex.

Le New-Moulinexland vient d'inventer la poterie. Super, on va pouvoir commercer avec notre voisin.



EDITEUR : MICROPROSE

SUR MACINTOSH

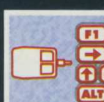

STRATEGIE


NOTICE VF:13


5,5 MO


4 MO


1 JOUEUR



SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	12
BRUITAGE	-
MUSIQUE	11
ANIMATION	-
MANIABILITÉ	12
INTERET	16
ORIGINALITÉ	13

80%

MINIMUM : SYSTEM 6.0.7

SPACE C



Avant de commencer quoi que ce soit, vous devez d'abord choisir le corps de Marine que vous voulez dirigez. Attention, ce choix conditionnera vos Ordres et votre Equipement. Faites—le en connaissance de cause.

Après le succès phénoménal du jeu de plateau de Games Workshop édité en français par MB et des versions ST et Amiga, voici enfin Space Crusade sur PC, et la conversion est à la hauteur des longs mois d'attente. Le thème de Space Crusade, très inspiré du second épisode des Alien, est d'une facilité vraiment déconcertante: vous devez nettoyer des épaves spatiales, nommées Space Hulks (Titans de l'Espace) de leurs propriétaires, les aliens. Vous dirigez donc une unité de Space Marines, élites parmi les élites, composée d'un commandant et de quatre hommes de troupe. Après avoir choisi votre section de commando parmi les trois disponibles, chacune ayant ses propres caractéristiques, vous recevez le briefing qui vous explique les objectifs de votre mission. Vous personnalisez ensuite les différents "outils" pour accomplir chaque mission: les Armes, les Ordres et les Equipements. Votre arsenal est composé d'armes légères comme les Bolters et d'armes lourdes vraiment dévastatrices. Vous peaufinez ensuite les tactiques de combat en sélectionnant les Ordres à dispenser. Enfin, quelques gadgets technologiques selon le corps de Marine que vous avez sélectionné et vous voilà fin prêt pour casser de l'alien. Les missions peuvent être accomplies indépendamment les unes des autres et dans l'ordre que vous souhaitez, mais le jeu est prenant, surtout si vous menez une campagne à travers la carrière d'un commandant. Vous

Le scanner permet, à chaque tour, de repérer la position des aliens. Vous ne recevez que des blips et ne savez donc pas à quel genre de bestiole le signal correspond, à moins de poseder un Bio Scanner.



UP & DOWN

▲ Les principes du jeu sont à la portée de tous: c'est une excellente "initiation" aux wargames, comme HeroQuest l'était pour les jeux de rôles.
▲ C'est passionnant, on attrape le virus très très rapidement.
▲ La durée de vie est relativement longue: les 12 missions peuvent être "traitées" différemment selon le corps de Marines que l'on sélectionne.
▲ On peut y jouer à trois, plus on est de fous...
▼ L'ambiance aurait certainement pu être plus "stressante" avec des bruitages.
▼ On ne peut ni sauvegarder ni quitter au milieu d'une mission (beuh!)

CRUSADE

LES EQUIPEMENTS

Selon le Corps de Marines que vous aurez choisi, vous disposerez d'Equipements de dernier cri, plus ou moins utiles. A vous de savoir en tirer partie.



ARMES DIGITALES
Armes miniatures qui se portent au doigt, augmentant les capacités au combat du Commandant. Ultra-Marines seulement.



BAIONNETTE D'ASSAUT
Rapproché Plus lourdes que les baïonnettes normales, elles permettent aux Marines équipés de Bolter, d'attaquer en diagonale au corps à corps. Blood Angel seulement.



BIO SCANNER
Scanner perfectionné qui permet l'identification de trois des signaux qu'il détecte. Ultra-Marines seulement.

BOMBE MELTA
Cette bombe est particulièrement efficace contre les Androïdes et les terribles Deadnoughts. Pour tous.



BRAS BIONIQUE
Cet implant donne à votre Commandant une force exceptionnelle, notamment dans les combats au corps à corps. Blood Angels seulement



CHAMP DE FORCE
Générateur que le Commandant porte à la ceinture et qui fait office d'armure supplémentaire. Blood Angels seulement.



CIBLEUR
C'est un viseur de haute-technologie qui permet d'améliorer les scores de tirs de l'arme à laquelle il est affecté. Pour tous



GRENADES AVEUGLES
Ces grenades dégagent une interférence qui empêchent les Marines d'être vus ou détectés. Pour tous.



MÉDI KIT
Trousse de premiers secours portée à la ceinture, elle restaure tous les points de vie du Commandant. Ultra-Marines seulement.



MULTI-ARME
Equipement qui combine plusieurs armes en une, transformant le Bolter Lourd du Commandant en Canon à Plasma. Imperial Fists seulement.



OEIL BIONIQUE
Il fait office de cibleur dédié aux armes de tirs spécifiques au commandant et améliore ainsi ses scores. Imperial Fists seulement.



PISTOLET BOLT
Version miniature du Bolter, il permet aux Marines équipés de Bolter d'améliorer leur scores en combat rapproché. Pour tous.



SUSPENSEURS
Petits dispositifs anti-pesanteur qui permettent d'annuler le poids des armes lourdes lors des déplacements. Imperial Fists seulement.

démarrez en effet au grade de Sergent et vous devez atteindre le grade ultime de Capitaine Supremus. Cette progression hiérarchique est d'autant plus appréciable qu'elle détermine vos possibilités d'actions en terme d'Ordres et d'Equipements.

UNE TRENTAINE D'ADVERSAIRES PAR MISSION

Plus vous êtes gradé et plus vous pouvez donner d'Ordres, plus vous avez de médailles et d'Equipements. Les objectifs des différentes missions, bien que variées, impliquent de toutes façons un seul et unique moyen efficace: élimination à vue de tout ce qui bouge, que ce soit des Aliens ou des Marines du Chaos, voire les autres corps de Marines si vous jouez à plusieurs. C'est bel et bien de l'auto-défense (hem...) étant donné que vous êtes très largement surpassé en nombre : vous affronterez bien une trentaine d'adversaires par mission! Le camp des Aliens est, de plus, composé de créatures plus effroyables et destructrices les unes que les autres, dont le Dreadnought, véritable robot de combat lointain cousin de ED-209, l'adversaire de Rococop, qui peut décimer votre (mince) équipe en un tour! C'est vous dire la puissance de vos adversaires. Le jeu proprement dit se déroule par tour - une fois les Marines, une fois les aliens - sur un mode carte où vous dirigez chacun des hommes de votre unité très sim-

SUITE



Le Dreadnought est la créature la plus terrifiante, la plus coriace et, qui plus est, la plusmeurtrière. Ce robot de combat peut, en effet, décimer votre unité en un seul tour puisqu'il tire à la fois un bolter et deux armes lourdes! Bon courage!

SPACE CRUISADE (suite)



plement au moyen d'icônes. Les déplacements dépendent du type d'arme que porte chaque Marine et les combats (au corps à corps ou au tir) sont résolus par "tirage de dés". Vous pourrez ainsi voir un Alien ou un Marine exploser dans une superbe vue en 3D isométrique. A chaque tour, vous pouvez localiser les aliens, grâce à un scanner qui révèle des "blips" indiquant la présence des créatures.

L'ECRAN DE CONTROLE

L'interface de Space Crusade est très simple d'utilisation et facilite la prise en main du jeu et l'implication dans les missions.

1. VUE PRINCIPALE

L'action se déroule dans cette fenêtre en 2D. Pendant les combats, ou si l'on active le bouton Vue 3D, la scène est représentée en 3D isométrique.

2. CARTE

La carte affiche le plan du Space Hulk visité. Elle permet de repérer les blips du scanner.

3. INFORMATION

Cette fenêtre affiche les renseignements sur le Marine activé, tels que ses points de vie, l'arme qu'il possède, etc.

4. PANNEAU DE CONTROLE

A) Défilement. B) Déplacement.
C) Tir D) Corps à corps
E) Ordres F) Equipement
H) Scanner I) Tour suivant
J) Spaces Marines K) Vue 3D

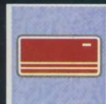
LA FORCE DE SPACE CRUSADE

Les principes du jeu sont donc vraiment très simples et l'assimilation des règles quasi instantanée. C'est ce qui fait la force une fois que l'on a commencé une partie, impossible de s'y arracher -au sens propre comme au sens figuré puisque vous ne pouvez pas sauvegarder au milieu d'une mission (sic !) On peut vraiment regretter l'absence totale de bruitages qui auraient pu renforcer encore plus l'atmosphère et qui, si ma mémoire est exacte, figuraient dans les version ST et Amiga: non, vous n'aurez pas droit aux battements de coeur, aux hurlements affolés, aux "blips" crispants du scanner, vous n'entendrez même pas tirs et explosions... non, qué nada, rien, et c'est bien dommage ma foi. Heureusement, le reste de la réalisation est honnête, les graphismes en 2D et 3D sont corrects, les animations, bien que pas extraordinaires, suffisent amplement, la musique est prenante, l'interface est très simple d'emploi. Bref, tout est bien et vous aurez vite fait de prendre le virus, d'autant plus que l'on peut s'y mettre à trois en même temps je ne vous raconte pas la baston!

CALOR


STRATEGIE


NOTICE VF : 14


1,1 MO


640 KO


3 JOUEURS



JOY-SOURIS-CLAVIER





EDITEUR : GREMLIN

SUR PC

GRAPHISME	14
BRUITAGE	--
MUSIQUE	14
ANIMATION	13
ERGONOMIE	16
INTERET	18
ORIGINALITÉ	17

82%

- ❑ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ■ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO SPECTRUM
- EGA ❑
- VGA ■
- SVGA ❑

TESTÉ EN MODE VGA AVEC UNE CARTE PRO AUDIO SPECTRUM 16



RAGNA



Le plateau est vu d'au dessus, avec un léger effet de perspective. A gauche, quelques icônes permettent d'atteindre les options, notamment pour changer les graphismes des pièces ou pour obtenir des informations et des aides.

Ragnarok est un jeu de plateau, tout à fait unique sur ordinateur, sorte de croisement entre des softs comme Battle Chess et le jeu de Go ou l'Othello. Tous les graphismes, les sprites, les décors, sont tirés de la mythologie Nordique et le jeu est basé sur les règles d'un jeu très ancien et populaire dans les pays Scandinaves, pas de création des auteurs à ce niveau, donc.

Ce jeu de stratégie et de réflexion est, en plus, desservi par un scénario complet qui apporte encore plus d'intérêt au déroulement d'une partie. Deux jeux de pièces différencient les camps adverses. Le joueur prend le rôle de Odin, celui des dieux bons et serviables malgré leurs sautes d'humeur, tandis que l'ordinateur dirigera les forces maléfiques. Différents adversaires seront dirigés par l'ordinateur, chacun ayant son style de jeu, sa manière de déplacer les pièces et ses propres stratégies. L'intelligence artificielle, élément ultra important dans un jeu de ce type, est très bien étudiée dans Ragnarok et l'ordinateur joue en analysant, comme un humain serait censé le faire. Bien sûr, la difficulté augmente au fur et à mesure des parties et les adversaires du plus haut niveau vous donneront du fil à retordre, genre fil à barbelés même. Pour passer au niveau suivant, le joueur doit battre chaque adversaire deux fois, une fois avec les bons et une fois avec les méchants, les deux camps passent donc entre vos mains. Les différences des camps n'avantagent donc personne. Le plateau de jeu est composé de 11 cases sur 11, et affiche 6 types de cases différentes. Une seule catégorie de cases affecte le jeu, les autres sont là pour aider le joueur à se repérer.

Ragnarok n'est donc qu'un affrontement entre le bien et le mal, une fois encore. Les Bons disposent de 8 pièces que l'on appelle Einherirar, les pions; 4 pièces spéciales à choisir parmi 6 qui sont alliés principaux de Odin et disposent de pouvoirs; et Odin lui-même. Le camp du Mal



EDITEUR : MIRAGE
SUR AMIGA


REFLEXION


-


1 MO

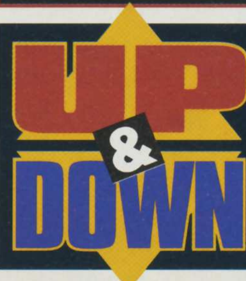

2 DISQUETTES


1 JOUEUR


SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	14
BRUITAGE	14
MUSIQUE	15
ANIMATION	12
MANIABILITE	11
INTERET	15
ORIGINALITÉ	15

74%



▲ Le thème de Ragnarok est original, pour nous Français en tout cas, puisque nous n'avons pas l'habitude de jouer à ce jeu populaire dans les pays Nordiques.

▲ Un scénario complet vient agrémenter les différentes parties que vous aller exécuter.

▲ Le maniement n'est pas des plus simples et oblige à utiliser le clavier, alors que la souris aurait pu être amplement suffisante.

ROK





Une introduction assez longue affiche de nombreuses petites animations; celles-ci présentent le scénario qui va bientôt se dérouler sous vos yeux, alors que vous bougerez les pièces.

dispose de 20 pions, des géants qui défient les Dieux; et de quatre pièces spéciales parmi six également. Chaque camp a un but différent dans le jeu. Les Bons doivent mener Odin du centre du plateau vers l'un des quatre coins, et les Méchants doivent empêcher cela et tenter de capturer Odin en l'entourant de quatre de leurs pièces, ou en empêchant totalement le camp adverse de bouger. Les noirs bougent en premier et les pions des deux camps se déplacent horizontalement ou verticalement, en droite ligne, jusqu'à ce qu'ils rencontrent une autre pièce. Les pièces spéciales disposent, bien sûr, d'autres mouvements, mais tout cela sera expliqué en détail dans la documentation fournie avec le jeu.

FACILE À ASSIMILER, MAIS DIFFICILE DE GAGNER.

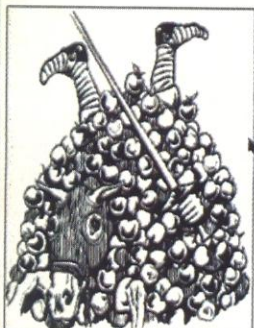
Ragnarok semble très simple au départ mais, rapidement, le joueur s'aperçoit qu'il doit beaucoup réfléchir et qu'il peut élaborer de véritables stratégies. Pour apporter un peu de variété, différents types de pièces sont disponibles, mais les mouvements et les règles sont toujours les mêmes.
Les pièces sont manipulées par l'intermédiaire des touches de curseur et de la barre d'espacement; la souris aurait été plus adéquate, dommage. Des animations apparaissent pendant le jeu, selon les pertes et les gains des joueurs. Amusantes au début, ces animations deviennent vite ennuyeuses; heureusement, il est possible de les couper.
Ragnarok plaira à ceux qui ne jouent pas aux échecs; ils y trouveront un jeu plus intuitif, mais devrait satisfaire aussi ceux qui pratiquent les échecs; eux y trouveront une variation de la réflexion et de la stratégie intéressante et toujours bonne à prendre. **Derek dela Fuente**

ERIC THE

The Torus Inquirer

Vol 1,199 Issue 89 A Square Paper for a Round World SATURDAY

ERIC DUPLICATES MIRACLE OF LOAVES AND FISHES!

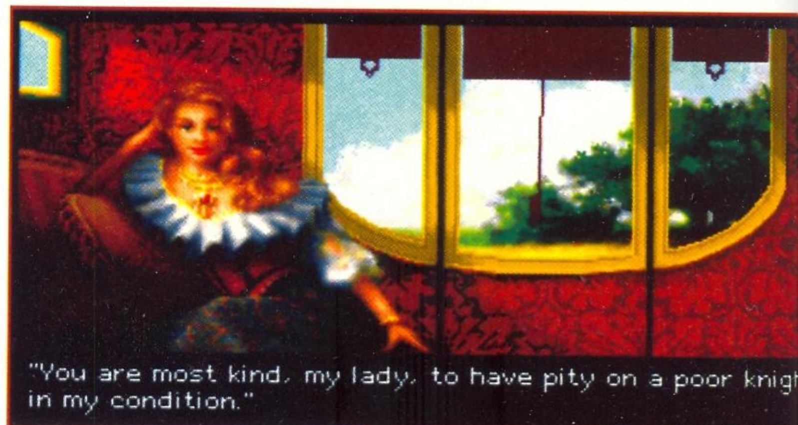


Thousands of pilgrims feast on fruit sent from heaven.

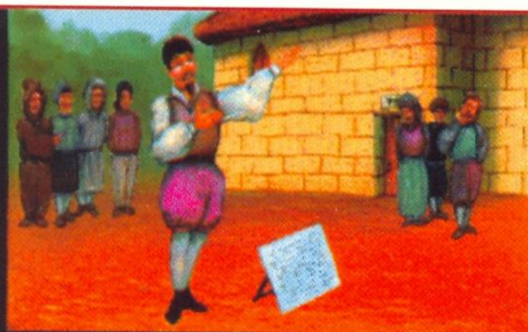
Duke Theobald's Castle... 2
Fudd's Last Week! 3
Classifieds 4

Prev. Item
Next Item
Prev. Day
Next Day
Done

En début de partie, un journal permet de faire plus ample connaissance avec le personnage que vous incarnez dans le jeu. Méfiez-vous, crétin à ce point, c'est rare.



Pas de jeu Legend sans belles nénettes. Celle-ci est noble et, de sa rencontre avec Eric, vont découler pas mal d'aventures.

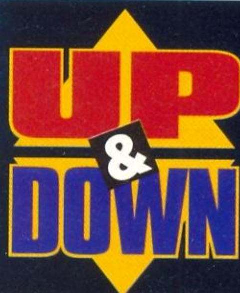


Grande nouveauté, les dialogues bénéficient d'un écran particulier et se font par questionnaire à choix multiple.

Après la série des Sorcerer (Get the Girls, etc.), Legend propose un nouveau jeu d'aventure tout aussi drôle. Cette fois-ci, nous sommes au Moyen Age et le héros, Eric the Unready, rappelle par certains côtés, Roger Wilco.

Célèbre pour avoir embroché son maître de joute, Eric, lorsque commence le jeu, n'en est plus à une gaffe près: en effet, pendant la présentation, on le découvre au pied d'un arbre, en fort mauvaise posture, prêt à combattre le chevalier noir. En farfouillant dans ses fontes pour trouver le Manuel de la Chevalerie, Eric coince sa lance dans le branchage et, en voulant la récupérer, déclenche une avalanche de pommes sur l'adversaire (il faut dire qu'Avalon était aussi appelé "île aux pommiers"). Le temps pour Eric de mettre le feu au château et l'aventure commence.

En plus des gags ponctuels, le jeu est, dans sa totalité, traversé par un vent de folie propre à décoiffer une licorne: on y rencontre la princesse Lorealle the Worthy (la respectable), Sir Pectoral, des dragons portant un tatouage indiquant le point faible de la cuirasse, des magiciennes rappelant la sorcière d'Oz et, surtout, les redoutables Tortues Commando, bien plus dangereuses que le Jaberwock en personne.



▲ L'humour, généralement peu présent dans le genre héroïc fantasy, rend le jeu particulièrement attrayant.
▲ Le graphisme, qui accepte le mode SVGA, est très fin et, de plus, très "lisible", ce qui n'est pas forcément compatible.
▲ L'interface utilisateur, encore plus simple d'emploi, permet de se consacrer pleinement à la résolution de l'aventure.
▲ Le mode Realsound, bien qu'un peu "crachouilleux" (c'est un mot que je viens d'inventer), permet aux joueurs ne possédant pas de carte audio de profiter des bruitages.
▼ Une fois de plus, il s'agit de se rendre à la triste évidence: c'est en anglais et, qui plus est, en anglais d'un excellent niveau (avec, en prime, une intro en vieil anglais).
▼ La résolution de l'aventure est extrêmement complexe et, surtout, totalement illogique. C'est ce qui est drôle mais cela reste quand même énervant.

UNREADY



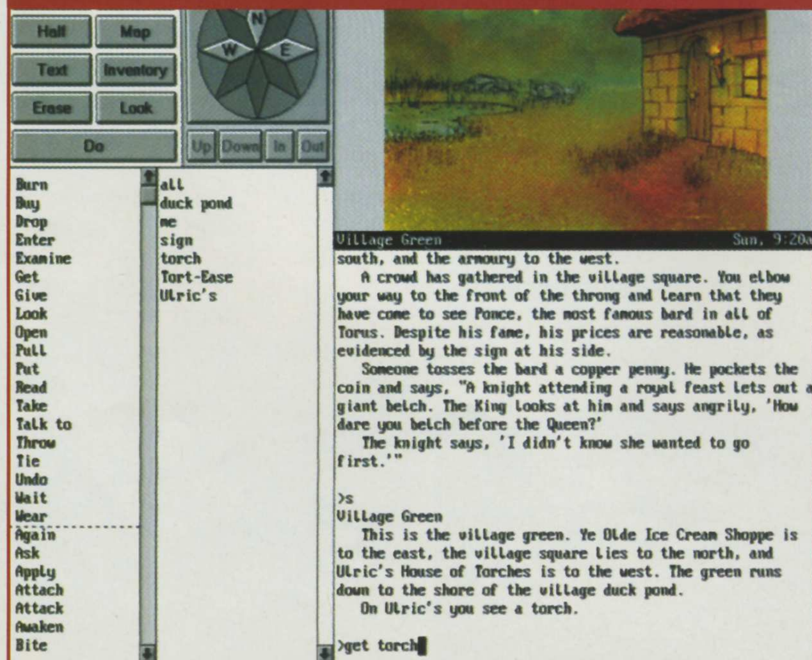
Pendant l'introduction (image par image), on voit Eric dans quelques-uns de ses exploits les plus célèbres, tel ici lorsqu'il fît brûler le château, ayant levé son verre trop près d'un chandelier.

Des aventures échevelés.

Même si l'ensemble est assez lâche "scénaristiquement" parlant, on peut dégager une constante de ces aventures échevelées. En gros, il s'agit pour Eric de sauver la princesse Lorealle, ravie à l'affection des siens par des kidnappeurs sans scrupule. Techniquement, le jeu reste identique au reste de la production Legend, avec cependant un ajout de taille au niveau des dialogues disposant dorénavant d'écran avec QCM. D'ici quelques années, Legend devrait inventer le jeu d'aventure animé de type Sierra. Je plaisante. Quoique. Pour le reste, on retrouve le graphisme particulièrement fin du mode SVGA, les commandes rapides à la souris, la "rose des vent" qui permet de se déplacer rapidement, le plan automap qui permet de se déplacer encore plus rapidement, le mode Realsound (sons digits sur HP de la machine) et toujours, bien entendu, le vocabulaire particulièrement ardu permettant de profiter d'un moteur d'analyse syntaxique puissant. Bref, c'est beau, drôle, compliqué et, par là même, passionnant.

Sir Moulinex le Tarba.

Comme habituellement, l'écran de jeu peut être configuré afin de n'afficher que les textes, la carte, les dessins ou un panaché de tout cela.



EDITEUR : LEGEND
SUR PC

AVENTURE — NOTICE VO : 12
7 MO — 2 MO
1 JOUEUR — SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	15
BRUITAGE	14
MUSIQUE	12
ANIMATION	--
MANIABILITÉ	14
INTERET	14
ORIGINALITÉ	14

- ■ S.BLASTER
- ☐ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ■ ROLAND MT 32
- ☐ SOUND SOURCE
- ☐ COVOX
- ■ REAL SOUND

- EGA ■
- VGA ■
- SVGA ■

80%

TESTÉ SUR 386 33 AVEC UNE CARTE SOUNDBLASTER

WIZAR
CRUSADERS OF

Pauvre France ! Dire qu'il nous aura fallu attendre ce 7e épisode pour enfin découvrir l'une des séries de jeux de rôles les plus vendues du monde, à l'instar des Ultima. Et Wizardy VII possède tous les atouts pour s'imposer. Ce 7e volet démarre de quatre façons différentes selon si vous avez plus ou moins bien complété le 6e volet ou si vous décrouvrez la série. Dans le 6, en effet, vous étiez sur la quête de Bane of the Cosmic Forge, un appareil céleste, qui a révélé la localisation de Guardia, une planète jusque-là cachée. Guardia abriterait l'Astra Domina, l'artefact le plus puissant de l'univers, qui confèrerait à son possesseur les pouvoirs de Maître du Monde. Vous êtes donc sur la quête de cet inestimable artefact dans Wizardry VII. Mais vous n'êtes pas les seuls et neuf groupes d'aventuriers gérés par l'ordinateur participent aussi à la chasse au trésor. Enfin un scénar où il n'y a pas de grand méchant-sorcier !



La création des personnages est très complète et digne des vrais jeux de rôles de table : caractéristiques, compétences, magie, inventaire...

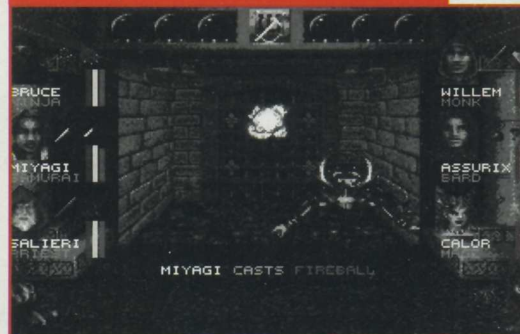
Une gestion des personnages originale et réaliste

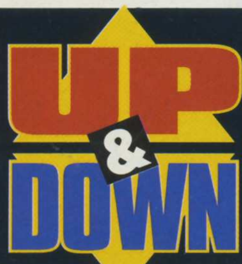
Vous démarrez par l'habituelle création des personnages (ou transférez vos personnages du 6e volet). Cette phase de création est vraiment très complète et les combinaisons pour créer vos 6 aventuriers sont innombrables (les créateurs avancent un chiffre de plus 1.100 milliards !). De nombreuses races (Fée, Homme-lézard, etc.) et professions (Psio-nic, Valkyrie, etc.) très originales nous changent du train-train habituel. Wizardry VII gère d'une façon ô combien intelligente et originale les compétences qui servent vraiment dans le jeu. Outre les compétences de combat et physiques, vos aventuriers peuvent posséder des connaissances plus "académiques" comme Mythologie et Théologie voire "ésotériques" comme Contrôle des Pensées. Même les compétences plus traditionnelles comme Crocheter une Serrure ou Désa-morcer un Piège, sont simulées de façon très originale. Grâce à la compétence Cartographie, vous disposez d'un salutaire auto–mapping plus ou moins précis selon le niveau de votre personnage (quel réalisme !). Enfin, comme dans tout jeu médiéval-fantastique, la magie est primordiale avec plus de 90 sorts.



Certaines compétences comme Désamorcer un Piège fait appel à des mécanismes logiques de codage et de combinaison vraiment époustouflants de réalisme et d'originalité.

Les combats qui se déroulent par tour, offrent des effets spéciaux les plus "détonnants" comme dans Might & Magic. Quel plaisir de voir ses Fireball exploser dans la tronche d'un ennemi !





- ▲ Le scénario est très original et "défiant".
- ▲ La gestion des personnages et des compétences est très complète et réaliste.
- ▲ La réalisation des graphismes et de l'environnement sonore est très réussie.
- ▲ La durée de vie est très très longue : 300 heures ! Génial quoi !
- ▼ A part le fait que ce soit en Anglais, non je ne vois pas !

DRY VII THE DARK SAVANT



L'écran de jeu est très bien agencé et vous vivrez pleinement l'aventure grâce à une grande fenêtre de vue avec des graphismes élaborés et un environnement sonore prenant

Une réalisation vraiment réussie

Vous voilà paré pour l'aventure. Pas de réelle surprise concernant l'interface, le jeu se gère à la souris et l'agencement de l'écran de jeu facilite toutes les manipulations. Vous vous déplacez "pas à pas" avec une rose des vents et voyez le décor défiler devant vous dans une grande fenêtre de visualisation. Ces décors en étonneront d'ailleurs plus d'un par leur diversité et rassureront tous les claustrophobes puisque vous voyagerez aussi à l'extérieur. Les combats se déroulent par tour, vous permettant de peaufiner vos tactiques au lieu de vous tuer l'index à cliquer. Les options d'attaque et de défense sont multiples. Tout cela, notamment pour les sorts, est très "visuel" et vous verrez tout, boule de feu, éclair, etc. Les graphismes VGA en 256 couleurs sont en effet très travaillés et animés et l'ambiance est très bien rendue par de nombreux bruitages et mélodies. L'intelligence des personnages-non-joueurs est étonnamment élevée et réaliste : vous pouvez rencontrer une personne qui se montrera amicale et tomber plus tard dans une embuscade qu'elle vous aura préparée (tous des hypocrites !). Les dialogues pourront néanmoins poser quelques problèmes car vous devez taper le texte de vos question/réponses en Anglais (où est mon dico ?). Enfin, vous gérez l'expérience acquise de vos personnages et l'aventure vraiment à votre gré.

Le scénario requiert beaucoup de diplomatie et de persuasion (ainsi qu'un bon niveau en Anglais !) car les dialogues sont essentiels pour la récolte des informations et l'alliance avec les personnages–non–joueurs.



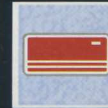
Un des meilleurs jeux de rôles du moment

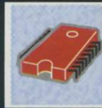
Crusaders of the Dark Savant approche avec succès les jeux de rôles de table avec une gestion des personnages subtiles et une exploitation des caractéristiques et compétences judicieuses. Une bonne dose de liberté et une durée de vie très importante (plus de 300 heures de jeu) fait de ce titre, bien que ce soit en Anglais, un des meilleurs jeux de rôles micro actuels. **CALOR**

EDITEUR : SIR TECH
SUR PC


ROLES


NOTICE VO: 17


5,3 MO


640 KO


1 JOUEUR


SOURIS + CLAVIER





GRAPHISME	17
BRUITAGE	15
MUSIQUE	16
ANIMATION	17
ERGONOMIE	17
INTERET	19
ORIGINALITÉ	18

84%

- ■ S.BLASTER
- ☐ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ■ ROLAND MT 32
- ☐ SOUND SOURCE
- ■ COVOX
- ☐ PRO AUDIO
- ☐ SPECTRUM

- EGA ■
- VGA ■
- SVGA ☐

TESTÉ EN MODE VGA AVEC UNE CARTE PRO AUDIO SPECTRUM 16

V FOR V



Pendant la partie, il est possible de régler différentes options d'affichage à l'aide de menus déroulants. Macintosh.

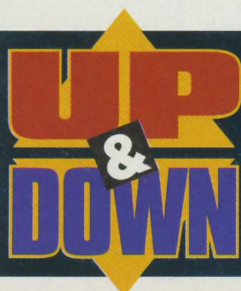
Après V for Victory Game 1, voici venir, tout naturellement, V for Victory Game 2. Comme le logiciel (particulièrement compressé) tient sur une seule disquette, l'éditeur, au lieu de se contenter de sortir un data disque, propose carrément le même jeu, mais avec un scénario différent. Il faut dire que le jeu est placé sous le signe du luxe puisque en plus d'un redoutable précis historique de 150 pages (en anglais), la chose tourne en SVGA sur PC. Ouf! On peut espérer que les éditeurs vont commencer à s'intéresser à ce type d'affichage permettant de tirer véritablement partie des capacités du PC. Mais je parle, je parle, et je ne vous ai même pas encore dit le plus important de l'affaire: V for Victory est un wargame qui permet de se plonger dans l'un des épisodes le plus réfrigérant de la seconde guerre mondiale: nous sommes en 1942 sur le front Russe et le 15 novembre s'annonce remuant. Les plus férus d'histoire auront reconnu Velinkiye Luki, une charmante région située au nord de la Russie.

L'embarras du choix

Proposant près de 600 types d'unités, ce logiciel permet de disputer plusieurs types de combats répartis en deux types: bataille ou campagne. Les cartes, très détaillées, sont importantes dans ce jeu, de même que les informations générales (météo, heure, mouvements de l'adversaire, etc.). Il faut dire qu'au moment où commence la bataille donnant son titre au logiciel, les forces en présence ne sont séparées que de 8 Km, facilement franchissables d'un coup de chenille. Il est donc vital de disposer d'informations précises, et c'est là la



Avant de commencer uen partie, on accède à un menu de configuration très pratique donnant une idée de la finesse du jeu. PC.



- ▲ L'affichage SVGA permet de disposer véritablement de graphismes d'une finesse inégalée sur PC. Sur Macintosh, c'est naturellement très fin aussi.
- ▲ L'interface utilisateur est particulièrement ergonomique. En français, on pourrait dire que le programme est simple d'emploi.
- ▼ Revers de la médaille, le mode SVGA nécessite que l'écran soit très net.
- ▼ La bande son est indigne de l'affichage. En mode monochrome, la version Mac est peu lisible.
- ▼ C'est bien gentil de faire des jeux simples d'emploi, mais hélas, le manuel de 150 pages en anglais est indigeste pour qui n'est pas bilingue.
- ▼ Trois phases, c'est un peu simplet pour un Wargame se voulant réaliste.

VICTORY

force du logiciel, qui en propose beaucoup plus qu'habituellement. En revanche, le mode combat, en 3 phases, est un peu simplet et, parfois, lorsque les choses ne tournent pas comme on l'escomptait, on se dit que la finesse de l'affichage est inversement proportionnelle à celle de la résolution des combats.



Il est possible de bénéficier d'un appui de la force aérienne au moyen de ce menu très esthétique (et plutôt fouillis). Macintosh.



Les icônes, très fines, comportent un texte qui renvoie à des pages du manuel. PC.

C'est dommage car en dépit d'une bande son indigente, le jeu est techniquement fort bien réalisé et, de plus, extrêmement beau. Afin de mettre un peu de sel dans tout ceci, il est à noter qu'une version modem permet de s'amuser à deux joueurs humains. Rappelons, au passage, que Modem signifie également Nul Modem et qu'il est donc possible de jouer en reliant deux machines. Bref, voilà un wargame finalement pas trop compliqué, ce qui change du reste de la production, de plus en plus complexe et de moins en moins jouable pour qui fait ses premières armes dans le domaine.

Moulinex

EDITEUR : THREE SIXTY
SUR PC

WARGAME — NOTICE VO: 13 — 4 MO — - — 2 JOUEURS — SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	15
BRUITAGE	09
MUSIQUE	08
ANIMATION	--
MANIABILITE	15
INTERET	13
ORIGINALITÉ	12

■ S.BLASTER
❑ S.BLASTER PRO
■ AD LIB
❑ ROLAND MT 32
❑ SOUND SOURCE
❑ COVOX
❑ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ❑
VGA ■
SVGA ■

70%

TESTÉ SUR 386 40 SVGA

EDITEUR : THREE SIXTY
SUR MAC

WARGAME — NOTICE VO: 13 — -- — 1 DISQUETTE — 2 JOUEURS — CLAVIER-SOURIS

GRAPHISME	15
BRUITAGE	09
MUSIQUE	08
ANIMATION	--
MANIABILITE	15
INTERET	13
ORIGINALITÉ	12

MINIMUM MAC PLUS

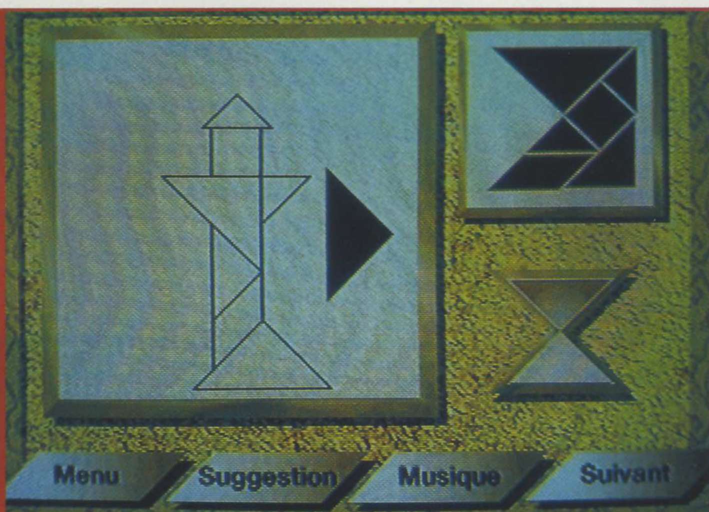
70%

TANGRAM

Qui ne connaît pas ce fameux casse-tête chinois à base de pièces géométriques aimantées? Mais si, rappelez-vous. Vous n'arrêtiez pas d'y jouer pendant les cours de maths lorsque vous étiez près du radiateur au dernier rang. Ca vous revient? Eh bien, vous allez pouvoir vous rafraîchir la mémoire en pratiquant ce jeu sur votre téléviseur, grâce à cette nouvelle version destinée au CDI.

Après le chargement du CD, la machine vous invite à consulter une rubrique consacrée à l'historique du jeu, une autre faisant office de mode d'emploi et, enfin, à commencer une nouvelle partie. A noter qu'il existe cinq niveaux de difficulté et que le jeu est accessible aux plus jeunes, d'autant plus que l'intégralité du soft parle en bon français bien de chez nous! Pour vous accompagner dans vos longues et joyeuses parties, de nombreuses musiques en tout genre sont sélectionnables à partir de l'écran principal. Dans l'ensemble bien réalisé, Tangram devient rapidement lassant à la longue et, placer les pièces au pixel près, relève de l'exploit (sauf si vous possédez une souris). CDI oblige, la présentation est très soignée et la section historique intéressante. A conseiller aux amoureux de casse-têtes chinois.

LORD CASSE-TETE CHINOIS



Dans les niveaux les plus simples, l'emplacement des pièces apparaît sous forme de traits. Uniquement destiné à vous initier aux règles du jeu, les niveaux suivants vous réservent bien des surprises.



L'écran de départ vous propose de mieu connaître les origines du plus célèbre des casses-têtes. Le tout est illustré par de superbes images et des effets vidéo de grande qualité.



EDITEUR : PHILIPS
SUR CDI


REFLEXION


NOTICE VO


1 JOUEUR


1 DISQUE

GRAPHISME	17
BRUITAGE	10
MUSIQUE	13
ANIMATION	12
MANIABILITÉ	10
INTERET	14
ORIGINALITÉ	16

72%

UP & DOWN

▲ Ce jeu de réflection n'avait pas encore été adapté en jeu vidéo. Une bonne idée.
▲ Les graphismes sont très agréables et les petites animations de qualité.
▼ Comparé au jeu original (25 Francs 50 cts), c'est carrément hors de prix.
▼ La manette à infrarouge n'est pas le périphérique rêvé pour emboîter les pièces au pixel près.

BATTLE C

Alors que les précédentes "suites" de Battle Chess (Windows, MPC) se contentaient de reprendre la même imagerie et les mêmes gags que la version de base sur Amiga, rajoutant seulement quelques sons bienvenus, Battle Chess 4000 constitue enfin un renouveau dans le genre. Naturellement, les joueurs d'échecs -les "vrais"- reprocheront toujours au produit son faible niveau de jeu, sa lenteur et surtout l'affichage brouillon, mais qu'importe, les spécialistes disposent d'assez de produits de qualité par ailleurs. Cela dit, il ne faut pas se tromper sur l'appellation, Battle Chess 4000 n'a pas le niveau de jeu de 4000 Elo que son nom laisse supposer. Bref, à condition de prendre Battle Chess 4000 pour ce qu'il est, sans en attendre plus, à savoir une initiation rigolote aux échecs, on dispose là d'un jeu attrayant, d'autant qu'un menu permet d'analyser le niveau Elo du joueur. Par rapport à Battle Chess, le principe reste le même : les personnages se battent entre eux lorsqu'une pièce est prise mais là, les animations sont nouvelles et parfois relativement longues. Par exemple, si le fou prend la reine, ce dernier commence à se mettre dans un champ de force symbolisé par une bulle.



La vue 3D est belle mais en dépit de la profondeur offerte par la résolution, c'est encore un peu fouilli

PAF !

La reine tape alors sur la bulle à l'aide ses petits poings ; le fou ricane. La reine se retourne et fait une mimique excédée cependant que de la fumée sort par ses oreilles. Ensuite, elle attrape la bulle à bras le corps et la lance en l'air. En retombant, cette dernière se casse. Le fou lance un sort à l'aide de son sceptre et la reine devient minuscule. La reine coure dans tous les sens en gesticulant. Le fou brandit alors le sceptre et de ce dernier sort une tapette à mouche qui se déplie. Après quelques essais infructueux, la souveraine est aplatie comme un steak. Le fou redresse la tapette d'où la reine se détache alors avant de choir au sol comme une feuille morte. Comme le graphisme utilise le mode SVGA en 256 couleurs,

Seule façon de s'y retrouver, la vue 2D. Forcément, c'est moins beau et comme BC 4000 n'a pas le meilleur niveau...



UP & DOWN

▲ Le graphisme, extrêmement fin, utilise le mode SVGA 256 couleurs.
▲ Les animations des combats sont inédites et parfois relativement complexes.

▼ Comme dans les versions précédentes, c'est beau mais très fouilli.
▼ Le niveau de jeu n'est pas excellent.

ESS 4000





Le menu d'analyse permet de connaître son niveau Elo au moyen de différents problèmes

c'est particulièrement beau. En ce qui concerne le son, ce dernier est digitalisé et là aussi, l'éditeur nous fait bénéficier de nouveautés : avant chaque déplacement, une voix robotique se fait entendre et chaque animation de personnage dispose de bruitages particuliers. Ainsi, les tours-transformers se déplacent avec un bruit caractéristique de servo-moteurs (dziii...). Le revers de la médaille, c'est que tout ceci prend énormément de place en mémoire. En revanche, l'installation du driver VESA, nécessaire pour utiliser le mode SVGA, se fait facilement au moyen du menu Setup.

Moulinex 5000



EDITEUR : INTERPLAY
SUR PC

REFLEXION — NOTICE VO — 16 MO — - — 2 JOUEURS — SOURIS

GRAPHISME	16
BRUITAGE	16
MUSIQUE	--
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	15
INTERET	12
ORIGINALITÉ	08

75%

- ■ S.BLASTER
- ■ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ❑ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ■ PRO AUDIO SPECTRUM

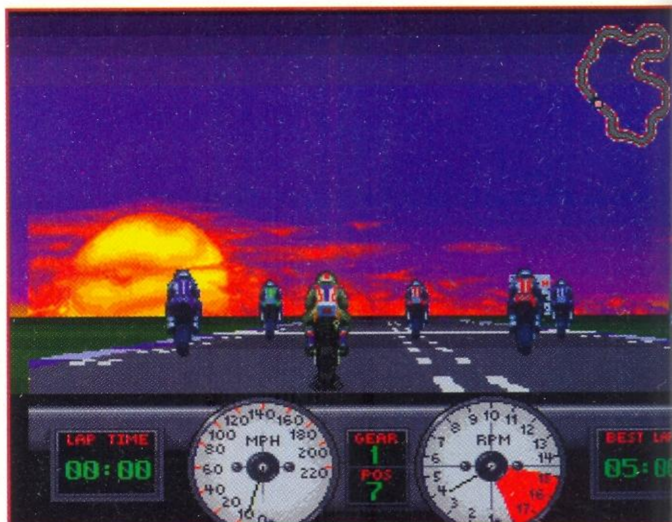
- EGA ❑
- VGA ■
- SVGA ■

PRIME

Après le récent Road Rash et l'excellent No Second Prize, voici que Psygnosis se lance dans la course avec Prime Mover. Ayant quasiment craqué à l'époque pour No Second Prize, c'est avec une certaine fébrilité que je charge la première disquette dans le lecteur. Psygnosis oblige, une présentation me plonge directos dans l'ambiance du blouson noir. Si la musique du soft de Thalion m'avait littéralement fait péter les tympans, celle-ci est loin d'être pourrie! Guitare électrique, Hard Rock endiablé... Génial. Afin de vous familiariser avec les quinze circuits de la saison, l'option "practice one race" permet de vous entraîner sur l'un des circuits de votre choix. Les autres options sont très classiques et sans grand intérêt (crédits, high scores...).



Il est impossible de chuter de sa bécane. Dans le pire des cas, vous pouvez perdre de précieuses secondes



Matez moi un peu ce coucher de soleil! Le parcours du Brésil est l'un des plus réussi! L'impression de vitesse est bien rendu et le scrolling est d'une fluidité exemplaire. On se croirait sur console!

TROIS, DEUX, UN ....

La première opération consiste à choisir un visage parmi les neuf disponibles. Là, vous pourrez assister à un superbe effet de zoom, genre Super Famicom, et vous devez inscrire mon nom, ma taille et mon poids. Après une rapide incantation, vous pouvez rejoindre la ligne de départ. Tous les concurrents sont déjà là et ne pensent qu'à vous torcher lamentablement au démarrage. Quatre, trois, deux, un ... (jeu de main, jeu de vilain), un bon coup de poignée et c'est parti mon kiki ! Première impression: les autres concurrents ne sont que de grosses enflures qui vous laissent comme un con au démarrage. Mais qu'importe, il suffit de pousser les rapports à donf pour combler rapidement son retard. A ce propos, c'est archi nul puisqu'il est impossible de faire hurler le moteur, même lorsque l'on se trouve en boîte manuelle. Le déplacement de la route est tout ce qu'il y de plus fluide dans le genre et la moto répond correctement aux actions souhaitées. C'est alors qu'apparaît un deuxième défaut: la moto se comporte d'une façon bizarre dans certains virages. Par contre, il suffit d'aller tout droit dans d'autres courbes pour passer sans aucun problème. Bref, c'est à croire que le pilote consomme plus que sa bécane! En ce qui concerne les

EDITEUR : PSYGNOSIS
SUR AMIGA


COURSE MOTOS

NOTICE VO

512 KO

2 DISQUETTES

1 JOUEUR

JOY-SOURIS

GRAPHISME	18
BRUITAGE	16
MUSIQUE	11
ANIMATION	18
MANIABILITÉ	14
INTERET	14
ORIGINALITÉ	13

74%

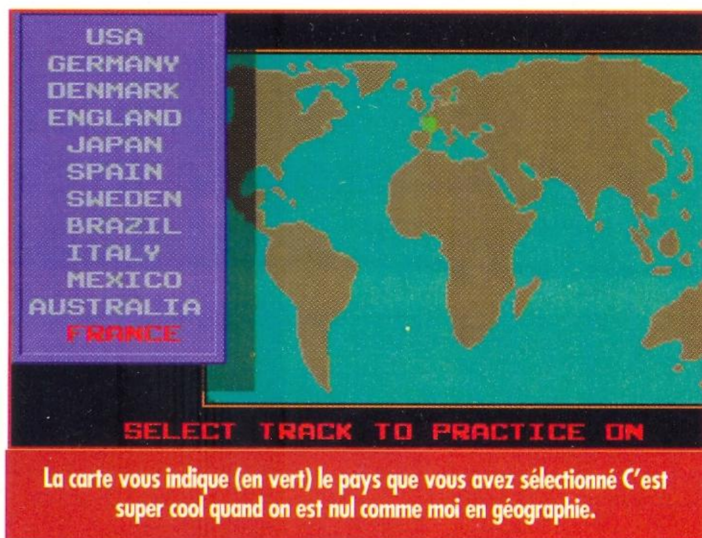
UP & DOWN

▲ L'animation est fluide et ça speede énormément. L'impression de relief est assez réaliste.
▲ Les graphismes sont superbes, surtout sur le parcours du Bresil!
▲ La musique est d'enfer.

▼ Les concurrents ne sont pas assez nombreux et on ne voit pratiquement personne pendant la course.
▼ Les décors se résument aux gros panneaux placés le long de la route, à quelques arbres et à l'image de fond.

MOVER

montées et les descentes, elles se portent formidablement bien grâce à quelques effets de perspectives très réalistes (je préfère tout de même ceux de Road Rash). Si jamais il vous arrivait de heurter un panneau publicitaire, vous ne seriez pénalisé que par une perte de temps. En effet, vous et votre moto êtes indestructibles, la seule manière d'être éliminé étant d'arriver quatrième. Mais après tout, cela n'est qu'un jeu d'arcade... Pour renforcer l'impression de vitesse, Psygnosis a ajouté une tonne de bruitages stéréo ainsi que deux énormes ventilateurs à placer de chaque côté du moniteur, et un jerrican d'essence accompagné d'une boîte d'allumettes. Bien que le mode d'emploi ne soit pas très explicite sur le sujet, il suffit de foutre le feu au jerrican à l'aide des allumettes fournies et de placer le tout devant les deux ventilos pour simuler le vent et l'odeur du moteur. Livré aussi avec le pacquage, un guide du petit secouriste traitant des brûlures sur le visage, au au troisième degrés. Une excellente initiative



La carte vous indique (en vert) le pays que vous avez sélectionné C'est super cool quand on est nul comme moi en géographie.

MOUAIS ....

Plus rapide que son concurrent Road Rash, Prime Mover souffre incontestablement d'un manque d'intérêt certain. Certes, l'animation est la meilleure qui soit et la jouabilité n'est pas en reste, mais le but du jeu n'apporte pas la moindre innovation et l'on s'embête rapidement. Si les circuits ne se ressemblent pas trop, le plus long tour se boucle en moins d'une minute trente, ce qui est vraiment trop peu. Malgré tout, l'excellente bande sonore et la fluidité du scrolling propulsent ce soft parmi les meilleurs du genre.

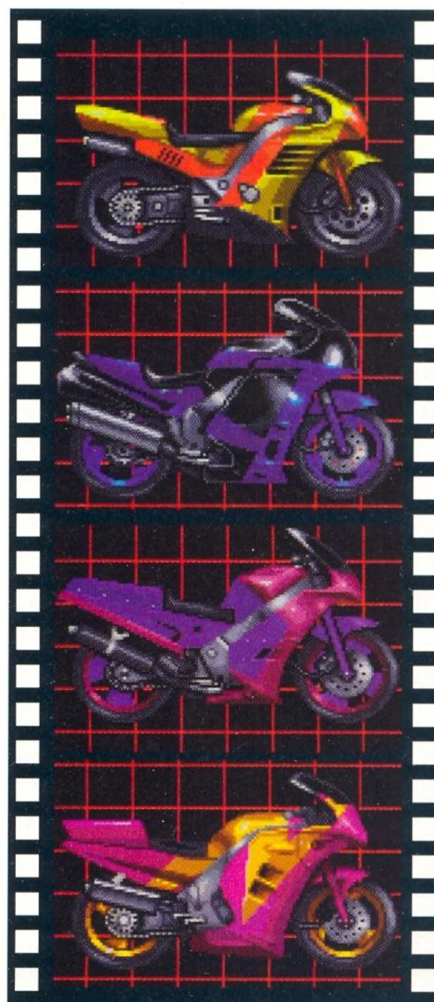
LORD CASQUE DE MOTO

La bande sonore est d'excellente facture et les bruitages sont plus que corrects.



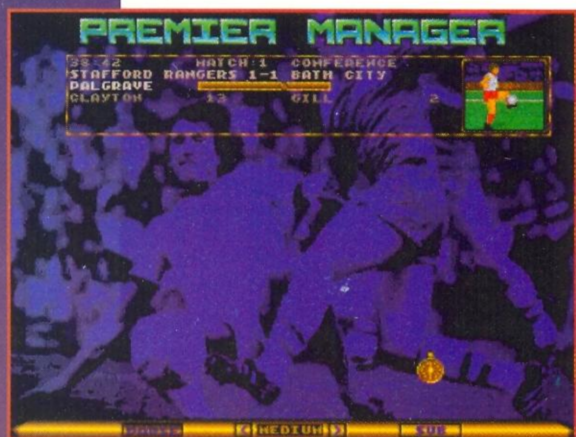
SELECT BIKE

A vous de choisir la moto qui vous convient le mieux. Plus elles accélèrent et moins elles vont vite. Quoi de plus normal mon cher Albert Pignard!



TEST AMIGA-ST

PREMIER MANAGER



Le manège infernal des simulations qui vous mettent à la place des managers de football continue. Cette fois, c'est Gremlin qui s'y colle, dans un domaine qu'il avait déjà exploré dans le passé avec, notamment, Footballer of the Year 1 et 2. Apparemment, ce genre de jeux doit avoir pas mal de succès, Outre-Manche en tout cas car, une fois de plus, Premier Manager ne propose aucune option francisée. Le manuel est entièrement en anglais, les textes à l'écran aussi, même s'il y en a peu, et toutes les compétitions, les équipes de foot, sont d'origine "Grand-Bretonne". Pas de l'OM-PSG possible, pas d'exploits Papinesques à l'horizon, donc.

Même si le genre est usé jusqu'à la corde, on pourrait s'attendre à voir quelques innovations dans un nouveau programme sortant dans la même catégorie, on pourrait croire que l'éditeur sort un nouveau jeu pour y placer une idée originale et novatrice. Que dalle, rien! Premier Manager se contente de rebalancer tout ce que l'on déjà vu ailleurs, sans aucune originalité. Cela dit, tout y est, réellement, et le programme est bien conçu et simple d'emploi. Mais qu'en est-il vraiment:

Vous êtes à la tête d'une équipe de football, vous vous occupez donc de tout l'aspect financier de ce club. Votre but est de faire marcher les choses du mieux possible pour que les joueurs soient à l'aise et fassent des exploits. Quand ils commenceront à remporter des matchs, vous gagnerez plus d'argent, vous pourrez acheter d'autres joueurs plus cotés et gagner encore plus de matchs, par exemple.

Le jeu tout entier est géré par icônes, écrans fixes avec textes et chiffres, suivant une arborescence de menus fort logique. A partir de l'écran principal, vous pouvez accéder à douze autres écrans. Choix des sponsors et locations de panneaux publicitaires, marché des transferts de joueurs, résultats des matchs, informations sur vos joueurs, état de vos finances, etc..., tous les aspects du management sont abordés. Vous pouvez aussi passer des coups de fil aux autres personnes qui gravitent autour du club pour avoir des informations sur les joueurs: entraîneur, médecin, recruteur. Premier Manager a quelques bons points comme la possibilité de jouer à quatre simultanément, ou sa facilité de maniement; mais tout cela n'efface pas le manque d'originalité global et l'intérêt très moyen émanant du jeu. A réserver aux accrocs complets du genre. **Seb.**



Voici le menu principal, avec tous ses icônes qui mènent à autant d'écrans et de fonctions différentes.



EDITEUR : GREMLIN

SUR AMIGA-ST


SPORT


NOTICE VO


AMIGA 1 MO / ATARI ST 520KO

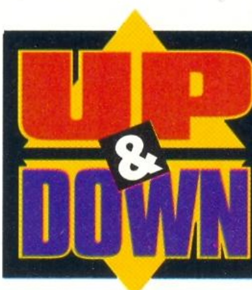
AMIGA 2 DISQUETTES / ATARI ST 1 DISQUETTE


4 JOUEURS


SOURIS

GRAPHISME	09
BRUITAGE	08
MUSIQUE	09
ANIMATION	
MANIABILITE	15
INTERET	12
ORIGINALITÉ	05

55%



▲ Premier Manager permet à quatre joueurs de s'affronter simultanément. Chaque joueur donne ses ordres à tour de rôle, puis l'ordinateur exécute le tout et affiche tous les résultats.

▲ Les écrans sont bien étudiés, les icônes bien placés et simples d'emploi. Pas de fausse manipulation possible.

▼ Le défaut principal vient en fait du genre du jeu, de sa catégorie et non du produit en lui-même. Comme d'habitude, on n'agit pas beaucoup, tous les tours se répètent et la lassitude gagne rapidement.

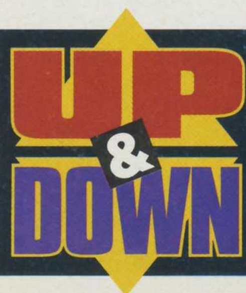
SHADOW



DETAILS DE L'ECRAN

1: Les sept tronches d'abrutis alignées ici sont vos conseillers. Cliquez leur dessus à tout moment pour obtenir toutes les informations que vous désirez.
2: Ces petits boutons poussoirs permettent d'afficher d'autres vues, d'accéder à d'autres écrans. Vue zommée sur la région, sur le pays, vue avec filtres de calculs, réseau d'information CIA.
3: Tout en haut de l'écran, des informations précieuses sont affichées: date, heure, cote de popularité et nombre de jours qui vous séparent des élections.
4: Cet icône permet d'obtenir des informations sur le niveau de développement du pays, développement industriel de la ville, niveau d'armement, etc...
5: Informations générales sur l'état de la planète, sur la situation de paix mondiale.
6: Quatre barres graphiques qui permettent de comparer les niveaux d'influence, d'éthique, d'ambition et de qualité de la vie du pays sélectionné et de votre pays.

Grâce à une poignée de disquettes, vous allez pouvoir assouvir tous vos délires mégalos. Shadow President ne fait pas dans la dentelle, et vous projette directement président des Etats-Unis. Carrément, de tous les Etats, avec votre beau bureau à la Maison Blanche et tous les téléphones bien alignés dessus, y compris le rouge directement relié aux silos de lancements nucléaires. En quelques secondes vous allez devenir l'homme le plus puissant du monde, à la tête du pays qui tire les plus grosses ficelles de la géopolitique mondiale. Vous ne prendrez pas vos fonctions à n'importe quel moment de l'histoire, mais le 1er juin 1990, une date charnière dans l'histoire. Le mur de Berlin vient de tomber et ouvre l'Ouest à tout un peuple, les pays de l'Est grondent et se fissurent en tous sens, et Saddam Hussein n'est pas encore devenu le grand méchant numéro 1. Shadow President est issu d'un véritable travail de recherche, toutes les informations, toutes les données intégrées dans le jeu sont rigoureusement exactes. Pour chaque pays, des tonnes d'informations sont disponibles, elles proviennent des compte-rendus annuels de la CIA et correspondent à l'état réel de la géopolitique mondiale au premier juin 1990. Tout ce qui concerne l'économie de chaque pays, le mode de vie des gens, les revenus, les richesses, les actions politiques officielles et rebelles, les liens avec les autres pays, bref, le portrait de chaque nation jusque dans le moindre détail est pris en compte



▲ Malgré la complexité du jeu, Shadow President est très simple à manier, les écrans sont clairs et les icônes bien agencés.
▲ La masse d'informations intégrées dans le jeu vous apprendra énormément de choses sur les pays du monde entier, un véritable jeu éducatif sur la politique mondiale.
▲ Se retrouver à la tête des Etats-Unis, tout de même, franchement, quelle joie intense.
▼ Malheureusement, les actions sont un peu répétitives et le jeu étant tellement réaliste, il ne laisse pas de place aux délires de dingues. Difficile de devenir dictateur et d'attaquer tout le monde, les pays sont trop bien protégés.

PRESIDENT

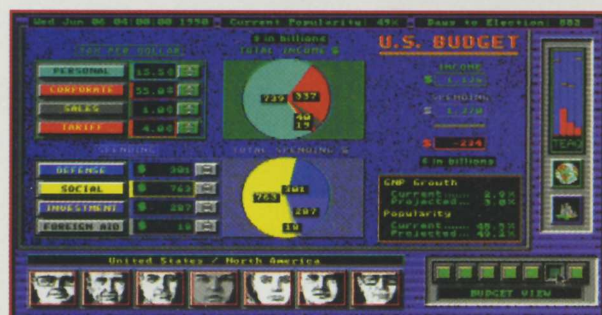
par Shadow President. Le plus passionnant étant l'indépendance et l'intelligence artificielle mises en œuvre dans le jeu. Des évènements complexes se déclenchent, des guerres sont déclarées, des alliances apparaissent et, à tout moment, vous pouvez entrer dans la ronde.
En tant que président des Etats-Unis, vous disposez de 7 conseillers permanents, tous de grands spécialistes dans leur domaine. Elément important, le jeu est entièrement en Anglais, à la fois le manuel et les textes à l'écran, et ces derniers sont très très nombreux, très longs et très techniques.



En déplaçant le curseur vers la gauche, vous fêtes apparaître les icônes qui permettent d'agir réellement. Cinq voies vous sont offertes: sociale, économique, politique, militaire et nucléaire. Dans chaque catégorie, toute une panoplie d'actions vous est proposée.

CIA, POLITIQUE, NUCLÉAIRE

Le programme se manipule fort simplement, entièrement à la souris avec quelques raccourcis clavier. Le joueur clique, par exemple, sur un pays, grâce à certains icônes il peut obtenir de nombreuses informations sur celui-ci, ou même interroger ses consultants. Chacun répondra selon ses compétences, bien sûr. Ensuite, il décide d'entrer en action dans le domaine de son choix: social, économique, action secrète politique (CIA), militaire ou nucléaire.
Shadow President est un bon soft, captivant quand on se laisse prendre au jeu. Malheureusement, il est réservé aux joueurs prêts à faire de nombreux efforts, les textes sont longs et complexes, et les stratégies que vous mettrez en œuvre demandent beaucoup de temps avant de donner des résultats, ce qui est frustrant mais aussi réaliste. Shadow President aurait pu devenir un très bon jeu, il aurait fallu qu'il ait un défaut supplémentaire, paradoxalement, un peu moins de précision, de science et d'exactitude, pour laisser place à un peu plus d'aspects ludiques. On a parfois l'impression de se trouver devant une banque de données politico-géographico-sociales, c'est d'ailleurs le cas, en fait. **Seb.**



Cet écran permet de visualiser rapidement l'équilibre politique mondial.





EDITEUR : EMPIRE
SUR PC

GRAPHISME	14
BRUITAGE	07
MUSIQUE	--
ANIMATION	--
MANIABILITÉ	16
INTERET	15
ORIGINALITÉ	16

- ■ S.BLASTER
- ■ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ❑ ROLAND MT 32
- ■ SOUND SOURCE
- ■ COVOX
- ■ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ❑
VGA ■
SVGA ❑

78%

GALACTIC W

De tous temps, en tous lieux, les rats ont traîné dans les pattes des hommes, et même au fin fond de l'espace, les rongeurs sont toujours près des explorateurs. Un vaisseau énorme s'est écrasé sur la planète Smeaton 5, et le réacteur endommagé a fait muter 3 rats qui se trouvaient à bord. Ces derniers se sont alors développés à vitesse grand V.

Smeaton 5 n'est autre que que la plus grande poubelle de la galaxie, toutes les populations y dé-versent leurs déchets les plus atroces. ce-pendant, une limite vient d'être dépassée et il est maintenant temps de rayer Smeaton 5 des cartes de la galaxie si l'on ne veut pas polluer le restant de l'univers. Une bombe énorme a été placée dans un complexe hautement surveillé, par des robots, et entièrement contrôlé par un super-ordinateur. Les rats ne veulent pas que la planète disparaissent, ils ont enfin un véritable paradis sous forme d'une planète entière d'ordures, et ils sont prêts à tout pour désactiver la bombe.

Le joueur a trois rats différents à disposition. Il décide d'en contrôler un et de l'envoyer à l'intérieur du complexe à la recherche de la bombe. Placé dans un petit vaisseau capable de tourner sur lui-même très rapidement, notre ami, le rat, va bientôt se balader dans les couloirs du centre nerveux de la planète; malheureusement, tout un tas de pièges, de tourelles, de mines et d'engins ennemis vous attendent à tous les tournants. Histoire de vous faire la peau.

Au départ, vous disposez de 300 crédits que vous pourrez utiliser dans un magasin pour customiser votre vaisseau. Choisissez un moteur plus puissant, un bouclier ou différentes armes et munitions. Il y a le choix.

Ensuite, l'action ressemble à tout un tas de jeux déjà vus (genre Projectyle, par exemple). On bouge dans toutes les directions, on tire, on cherche la sortie, on récupère une clé pour ouvrir une porte, toujours le même genre d'actions répétitives.

A part les couleurs qui sont assez bien choisies et souvent agréables, les graphismes sont très succincts et, même si les scrollings sont de bonne facture, les animations ne brillent pas trop tant elles sont peu nombreuses.



A partir de cet écran, à plusieurs reprises dans une même partie, vous pouvez changer l'équipement de votre vaisseau. Achetez des armes grâce à l'argent que vous aurez obtenu précédemment en tuant vos adversaires.



EDITEUR : SUMMIT SOFTWARE

SUR AMIGA


ARCADE


-


520 KO

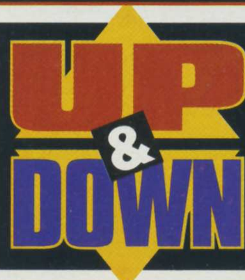

1 DISQUETTE


1 JOUEUR


JOYSTICK

GRAPHISME	12
BRUITAGE	15
MUSIQUE	--
ANIMATION	13
MANIABILITÉ	15
INTERET	12
ORIGINALITÉ	09

62%



▲La maniabilité est tout à fait agréable et votre vaisseau bouge rapidement et sans temps de réflexion excessif.

▲Les bruitages du jeu sont souvent réussis, avec de belles explosions et de bons impacts de tirs.

▼D'une partie à l'autre, et même tout au long d'une même partie, l'action est extrêmement répétitive et peu motivante.

▼Les graphismes sont trop simplistes et la plupart des vaisseaux ne sont pas animés, ou très très peu.

ARRIOR RATS



Galactic Warrior Rats est un jeu assez amusant qui propose un challenge limité au joueur, malgré la présence de différents niveaux. **Seb.**

Les décors sont toujours du même acabit: des dalles, des tuyaux et des robots qui circulent partout à votre recherche.

CONTACTS

• F. 35 a. mariée, échange mari hors d'usage contre beau jeune homme ou jeune homme (préf. Gémeaux). Ou chien Berger Allemand. (préf. Poisson) Ou couple de Perruches (préf. Bélier éventuel. Taureau). Photo récente demandée. Ecrire au journal qui transmettra. N°2134.

• Roger, 43 a., ch. jeune femme look petite fille, sockettes, petite jupe et couettes, ressembl. Candy, pour jouer marelle et saute-mouton. Moi déguisé en Casimir ou en Pousse-Moussu. Ecrire journal. N°2134.

• Christophe, 12 a., donne parents à la con très chiants interdisant jouer consoles après 18 heures, interd. coude sur table, doigts dans l'nez, et regard. film Canal+ le samedi minuit. Ch. jeune couple moderne, junkie, sortant l'soir pour m'emmener zoner et boire coups ds bars. Ecrire journal. N°2134.

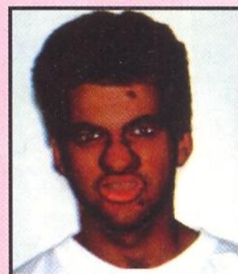
• J.F. 22 ans, belle, cheveux longs, yeux bleus, taille mannequin, tendre, aimante, souriante, intelligente, ch. que dalle, va mourir, pas besoin annonce pour trouver son bonheur. Ne pas Ecrire journal.

• J.M.D., 24 ans, testeur jeux consoles, toujours souriant, plein énergie, irradie bonheur sur entourage, met la pêche tout le monde, ch. agrandir cercle de ses amis pour irradier encore plus. Ecrire journal. N°2134.

OSEZ LES BOULANGERES 36 65 23 23 LE RESEAU DES BOULANGERES

Chaque jour des centaines de boulangères se connectent, retrouvez-les pour partager leur intimité

PROFESSEUR CISSÉ MAMADOU N'DESTROY



Médium aux pouvoirs magiques de la Grande Forêt Africaine résoud tous tes problèmes, et même si t'as pas les problèmes il les trouve pour les résoudre parce qu'il a la magie du grand Bambou dans son Gotha-Maada. Fait revenir l'être aimé plus vite que c'est pas croyable et il te lâche plus ma parole que c'est une carpette qui rampe à tes pieds. Fait disparaître les méchants qui te veulent du mal en les transformant en enclumes. Donne les vies infinies à tous tes jeux et tu bats tous les scores que même Mario il y croit pas. Tu trouves les passages secrets dans Sonic 2 sans toucher le Joypad que ton petit frère il hallucine sa race. Tu prends le métro y a jamais les contrôleurs. La caissière elle se trompe sur le ticket quand tu vas au Prisunic que tu payes presque rien. Les gens ils te donnent leur argent, leurs maisons, leurs femmes et leurs chiens dès qu'ils te voient. Succès auprès des femmes (ou des hommes) que ton agenda il est plus chargé que celui de Pierre Bellemare (ou d'Evelyne Leclerc).

TRAVAIL SERIEUX • RESULTATS GARANTIS
SI JE MENS JE ME FAIS MANGER PAR LE GRAND BOULOUMBA
Tél. 40-34-60-61

(tu payes même pas la communication tellement ma magie de la forêt elle est puissante)

Par correspondance, joindre un enveloppe timbrée. Je reçois la lettre et tout de suite je fais la magie pour que le bien il te tombe sur la tête que t'en crois pas tes grandes oreilles.

Prof. Cissé Mamadou N'Destroy, 4ème étage, porte gauche, fond couloir, 103 Bd Mac Donald, 75019 Paris.

Chaque jour des centaines de boulangères se connectent, retrouvez-les pour partager leur intimité

TET

Le jeu le plus célèbre du monde attendait impatiemment son adaptation sur ce support du futur. Si vous ne l'avez jamais vu, vous en avez au moins déjà entendu parler. Le principe en est fort simple. Vous avez la possibilité de diriger et de faire tourner des pièces de différentes formes qui tombent régulièrement de l'écran. Il s'agit, le plus simplement du monde, d'assembler celles-ci pour créer des lignes pleines. Chaque ligne, une fois complétée, disparaît et la partie supérieure de l'écran "s'écroule" pour venir combler le trou. Avec une sacrée dose de concentration, il est possible de créer plusieurs lignes d'un coup et de faire un maximum de points. Si cela peu paraître très simpliste (et ça l'est), ce jeu devient vite prenant, au point que l'on ne peut plus faire que ça! On se lève à n'importe quelle heure de la nuit pour faire une petite partie. Les cauchemars se ressemblent mais ne s'assemblent pas... Bref, vous serez hanté par les démons du jeu.



Super canon! On peut choisir toutes les options du jeu original, de la vitesse en passant par le nombre de rangées aléatoires préconstruites.

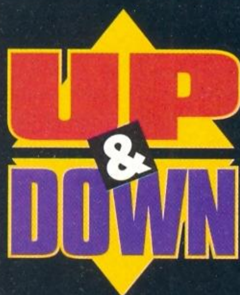
Matez moi un peu ces décors. C'est pas beau ça Madame? De plus, la cascade coule comme une vraie cascade pleine d'eau. C'est dingue!



UNE PRESENTATION ORIGINALE

Le jeu débute par un écran vous proposant le paramétrage de la partie. On peut définir la rapidité de chute des pièces et le nombre de rangées préconstruites pour augmenter son handicap. La fenêtre où se déroule l'action n'est, malheureusement, pas bien grande et il faut se rapprocher de l'écran, à mort, pour ne pas se planter sur la trajectoire d'une pièce.

Les pièces peuvent effectuer des rotations grâce au bouton de la manette et, lorsque l'on est certain de son emplacement, une pression sur le deuxième bouton accélère la chute de cette dernière. En effet, plus vous mettez de temps pour accomplir votre mission, et plus la



▲ Le jeu se prête parfaitement à ce type de machine. La manette à infrarouge ne pose pas de problème majeur.

▲ Les décors sont splendides et animés. Une belle ballade dans la nature, somme toute!

▼ La fenêtre de jeu n'est pas bien grande.

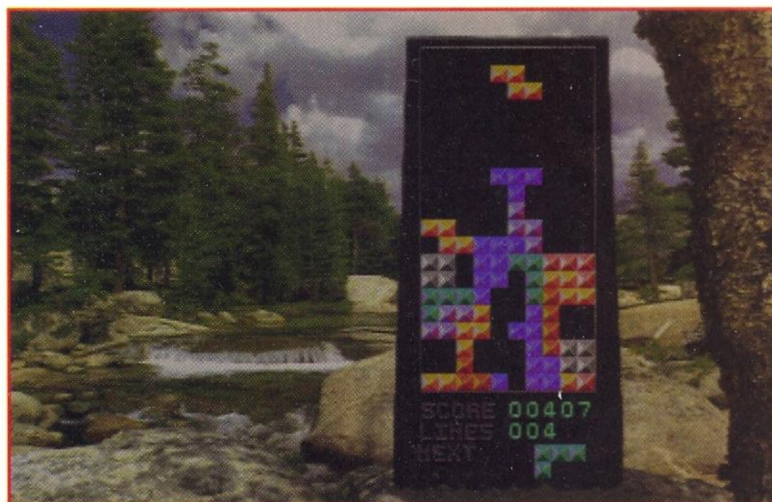
▼ La musique est ringarde au possible. On a l'impression de jouer dans un supermarché ou dans les toilettes d'un grand restaurant! (vous savez, il y a toujours de la musique super dans ces endroits là).

▼ On ne peut pas jouer à plusieurs.

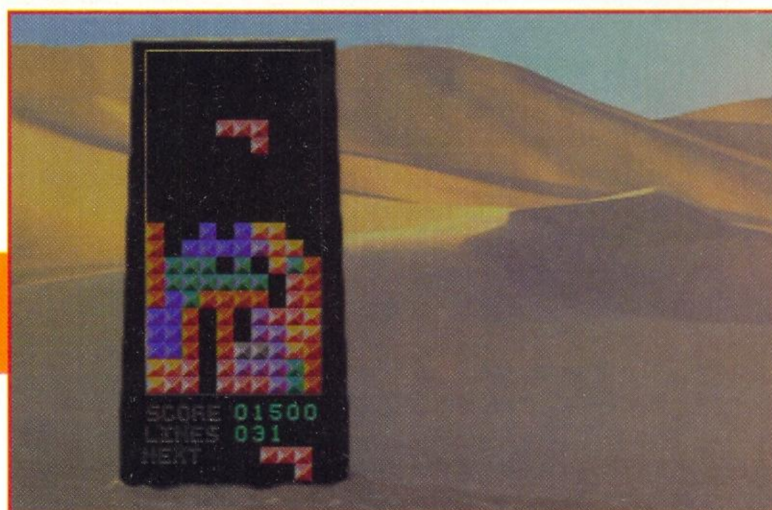
RIS

difficulté s'accentue; en l'occurrence, c'est la vitesse de chute qui augmente. Les graphismes en arrière-plan son superbes, avec quelques animations réalistes propres au CDI. Les musiques d'ambiance sont assez nulles. Certes, leur qualité sonore est excellente mais pour une machine se présentant comme le standard du futur, il est regrettable que les musiques ne le soient pas. Ce jeu n'étant pas très violent au niveau de l'action, l'infâme manette à infrarouge se comporte, cette fois-ci, plutôt bien et il est très facile de faire à peu près ce que l'on veut. Cette nouvelle version de Tetris n'a donc rien à envier aux précédentes et vous devriez vous amuser de longues heures durant...

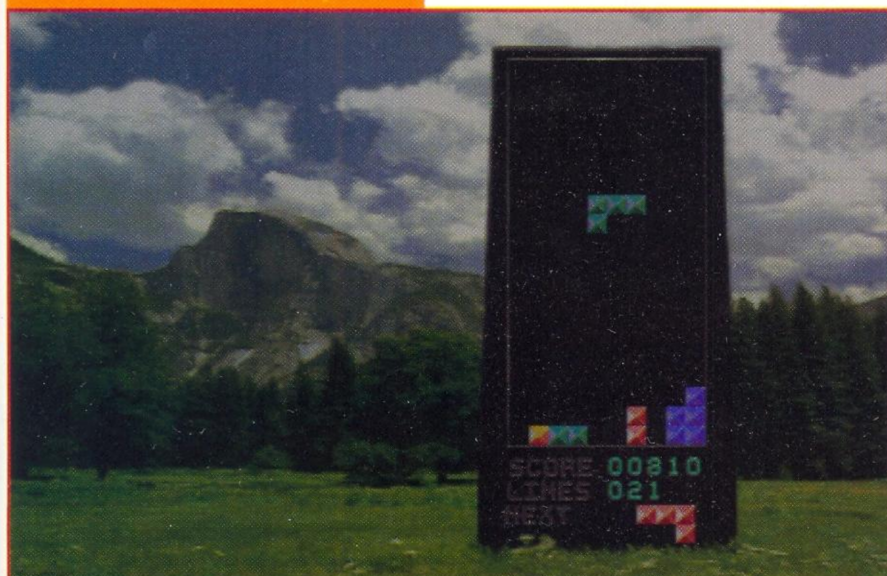
LORD CASQUE NOIR



Il est très dommage qu'il n'y ait pas le moindre bruitage. De plus, la musique (bien qu'elle soit sur CD) est plutôt bon marché, voire Supermarché...



L'écran du jeu est un peu petit et il faut se rapprocher un max de la télé... Attention au risque de crise d'épilepsie, c'est à la mode en ce moment.



EDITEUR : PHILIPS
SUR CDI


REFLEXION


NOTICE VO


1 JOUEUR


1 DISQUE

71%

GRAPHISME	18
BRUITAGE	--
MUSIQUE	09
ANIMATION	14
MANIABILITÉ	18
INTERET	19
ORIGINALITÉ	08

TEST ST

PLAN 9 FRO

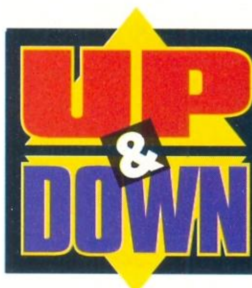


Une petite faim? Un détour au restaurant pour piquer un peu de vaisselle et l'affaire est dans le sac. La serveuse est en ligne avec Linos qui n'arrête pas de la brancher. Quel sacré farceur ce Linos

Attention! La terre est envahie pour la neuvième fois consécutive par d'infâmes extra-terrestres. Tel est le scénario époustouflant du célèbre film des années 60 qui remporta le titre de l'oeuvre la plus effroyablement nulle de l'histoire du Septième Art. Il faut le voir pour le croire! Le réalisateur, un certain Edward Wood Jr., a pourtant tout misé sur le "petit bijou" de sa carrière. Le résultat est tout bonnement fantastique. Les décors sont carrément nullissimes, les dialogues sont d'une inconsistance incroyable et le scénario est aussi creux que le cerveau d'un communiste lobotomisé. C'est tellement nul que certains critiques y trouvent "une envie maladive de ressentir à l'infini la tentative profondément inepte du créateur, luttant de toutes ses forces pour réussir un film même à moitié potable." Fort heureusement, les créateurs du soft ne se sont pas contentés de coucher stupidement la pellicule sur disquette, et ont réussi à recréer une histoire et une ambiance qui tiennent à peu près la route. Notre cher producteur a paumé cinq bobines de son film ripoux et vous engage pour les retrouver. Vous voilà projeté en 8 mm dans un monde bizarre et irréaliste à l'humour étrange et bien spécial. Parti avec cent petits dollars en poche, vous allez devoir retourner de fond en comble l'intégralité du studio, adresser la parole à quelques extra-terrestres et visionner des séquences de ce film stupide. Malgré un humour omniprésent (il faut aimer le genre), la traduction littérale des jeux de mots anglais vers le français tourne plus souvent à la catastrophe qu'à l'éclat de rire. Heureusement, les graphismes et le scénario bien ficelé rattrapent



Mais où est donc David Vincent? Les extra-terrestres sont parmis nous! Beaucoup de personnages ont le même faciès et le soft vous lance à chaque fois une phrase du style "tiens, il me rappelle quelqu'un!".



- ▲ La cassette vidéo du film est gracieusement fournie avec le soft. Une occasion comme une autre de découvrir la pire daube cinématograhique du siècle!
- ▲ Des séquences de film d'assez bonne qualité.
- ▼ Une musique on ne peut plus stressante. Plan prise de tête.
- ▼ Une traduction française qui laisse fortement à désirer. Remarquez que les dialogues n'excellent déjà pas en V.O., alors...

M OUTER SPACE

le coup tant bien que mal et le joueur reste tout de même accro. Les amateurs du genre y trouveront de très longues heures d'amusement et une aventure de qualité en français; et puis, il y a la cassette...

LORD CASQUE NOIR

Les acteurs ne sont pas toujours très aimables, voire carrément mal polis. Les programmeurs n'ont pas lésiné sur les expressions vulgaires!

EDITEUR : GREMLIN

SUR ST

AVENTURE — NOTICE VF — 512 KO — 4 DISQUETTES — 1 JOUEUR — CLAVIER-SOURIS

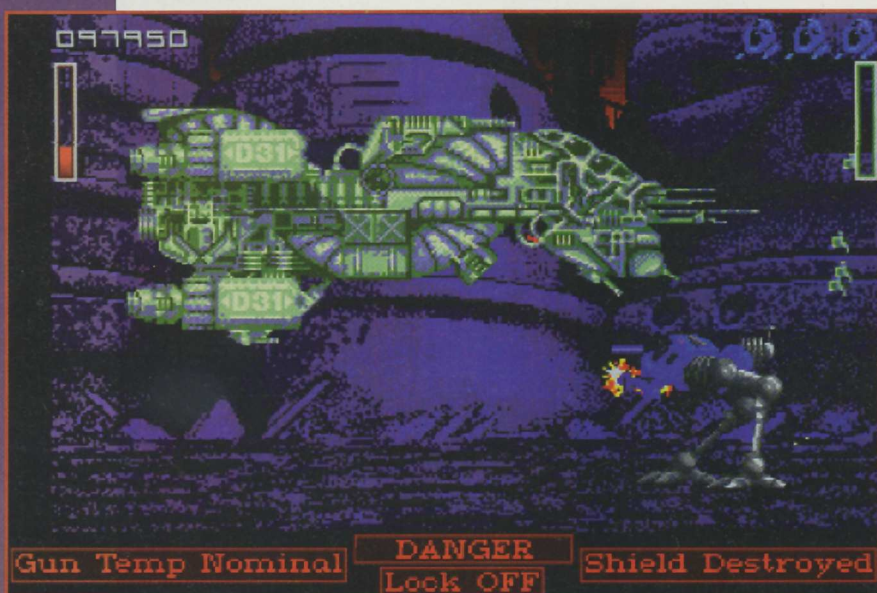
GRAPHISME	14
BRUITAGE	--
MUSIQUE	08
ANIMATION	08
CONVIVIALITE	13
INTERET	14
ORIGINALITÉ	16

66%

Vous trouverez des tonnes de trucs dans le débarras du producteur mais il ne faut pas se faire choper!!!

L'interface du jeu est assez conviviale avec, toutefois, une gestion très moyenne de la souris. Il est souvent nécessaire de cliquer plusieurs fois de suite pour valider une action. En revanche, le programme exploite à fond la mémoire disponible en y stockant de nombreux graphismes.

WAL



La difficulté, bien que relativement progressive, s'accroît rapidement et les accros du Joy risquent d'avoir du fil à retordre. Zieutez-moi un peu ce Boss de fin de niveau. C'est pas un boss de PD çc!

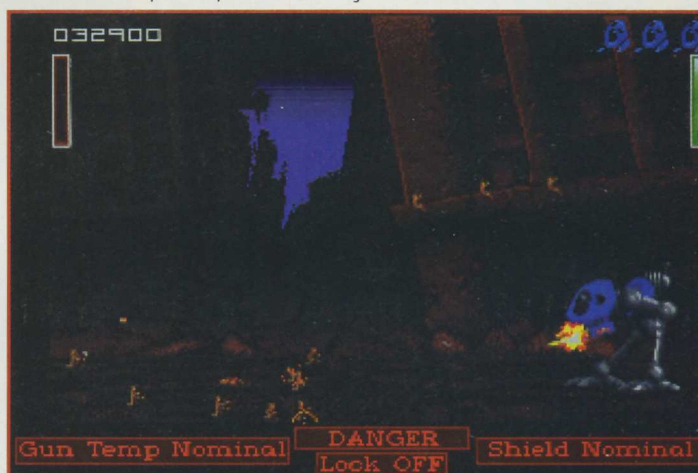
2097. Il y a bien longtemps que les rayons du soleil ont disparu derrière l'épaisse couche de nuages toxiques, et les humains ne sont plus qu'une minorité infime à tenter de survivre au milieu des ruines et des odeurs de souffre. Depuis cette guerre impitoyable, tout n'est que poussière radioactive. Mais les rebelles continuent la lutte et aucun d'entre nous n'a envie de revivre un tel cataclysme. C'est pour cela que nous avons décidé d'envoyer le Walker, la plus puissante de nos armes. Ce bi-pod a pour mission de se frayer un chemin à travers le temps et d'anéantir l'ensemble des troupes ennemies. Nous estimons ainsi que si nous le renvoyons sept années en arrière, le Walker sera en mesure d'affaiblir suffisamment les rebelles pour progresser rapidement jusqu'à nos jours. C'est pour cela que nous vous avons convoqué, car vous, et vous seul, êtes capable de diriger Walker et de mener à bien cette mission temporelle. Bonne chance!". Vous sortez de la salle enfumée et vous rejoignez votre chambre pour les derniers préparatifs...

On peut écraser allègrement tous les petits bonshommes en leur marchant dessus. C'est super, il y a du sang partout ... Slurp.



LE MATOS

Le Walker est un immense robot bipod équipé de deux mitrailleuses lourdes. Perché sur ses deux grandes jambes hydrauliques, ce dernier est capable de détruire la plupart des armes connues à l'heure actuelle. De plus, la redoutable articulation de sa tête lui permet d'atteindre toutes les cibles se trouvant autour de lui et le tout nouveau procédé de visée laser autorise un tir précis grâce à l'apparition d'un viseur holographique à l'endroit de l'impact. Si l'opposant ne possède pas une telle arme, il n'en demeure pas moins que son armée est des plus inquiétantes. Les nombreuses troupes mobiles peuvent évoluer de plusieurs façons différentes.

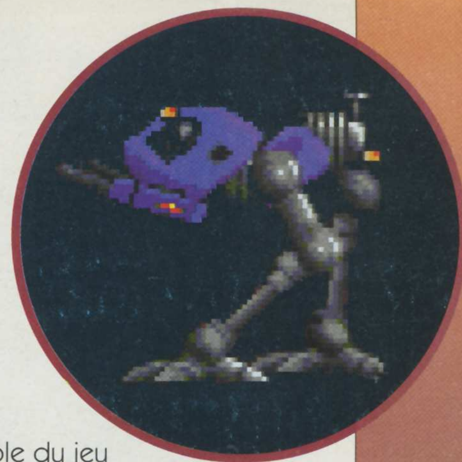


Les ennemis sont assez petits mais extrêmement nombreux. Au fur et à mesure que l'on remonte dans le temps, les armes sont de plus en plus sophistiquées et, a fortiori, de plus en plus coriaces.

UP & DOWN

▲ La décomposition des mouvements du Walker est absolument géniale!
▲ Les sprites giclent de tous les côtés et l'action ne ralentit pas d'un poil (enfin, presque).
▲ Les ennemis sont très variés et les animations rigolotes.
▼ L'action est assez répétitive et la durée de vie du jeu risque d'en souffrir pas mal.
▼ Les décors se ressemblent beaucoup trop.

KER





Malgré le nombre impressionnant de sprites affichés simultanément à l'écran, la bécane ne ralentit pratiquement pas, sauf rares exceptions.

Du delta-plane au Jet Pack (Rétrofusées placées dans le dos) en passant par des voitures à la "Mad-Max" sans oublier toutes sortes de chars, d'hélicoptères... la partie n'en sera que plus difficile. Les commandos équipés de cordes et de lance-flammes prennent sans cesse d'assaut le malheureux bipod et son voyage dans le temps lui réserve bien des surprises quant à l'évolution de l'armement adverse.

UNE ANIMATION QUI DECOIFFE

Après un temps de chargement effroyable (ils n'ont pas fait très fort sur ce point), vous aurez droit à une image de présentation hallucinante. Mais on n'en a strctement rien à cirer.

L'ensemble du jeu comprend sept niveaux, divisés en deux parties. Comme vous l'aviez compris depuis belle lurette, vous devez diriger le Walker à travers ces stages représentant une évolution dans le temps. Ainsi, les armes de l'ennemi évoluent sans cesse, au fur et à mesure de votre progression et un boss énorme vous attend tranquillement à chaque fin de niveau. Malgré l'impossibilité "d'upgrader" les deux mitrailleuses du Walker, il peut tout de même reprendre des forces en ramassant, de droite et de gauche, quelques pastilles d'énergie. Le moins que l'on puisse dire, c'est que l'animation du robot est quasi parfaite et que l'on se croirait devant une superproduction de Mario Kassar ou de Georges Lucas. La tête bouge dans tous les sens au pixel près et la cinématique de l'ensemble est d'un réalisme délirant. Pour vous donner une petite idée de la chose, pas moins de quatre-vingts sprites ont été nécessaires pour obtenir un tel résultat.
Au contraire, l'ennemi est minuscule mais en grand nombre. C'est génial,

Le Walker ne possède que deux mitrailleuses de gros calibre, mais il peut ramasser quelques objets afin de renforcer son bouclier.





SUITE

WALKER (suite)



Le sol est composé de cinq scrollings différentiels. En revanche, les décors ne varient pas beaucoup et l'action devient rapidement répétitive.

les petits bonshommes sont super bien dessinés et les animations sont tordantes. Lorsque l'on détruit une caisse volante, elle rebondit en l'air comme un Cow-boy en train de faire du rodéo. Les Delta-planes s'enflamment puis s'écrasent lamentablement, alors que les parachutistes tombent comme des torches... Bref, ça n'arrête pas de bouger dans tous les sens et l'on ne sait plus du tout où donner de la tête. Les boss de fin de niveaux sont énormes et l'on se demande comment l'amiga parvient à animer tout ce bordel sans pratiquement jamais ralentir. Un exploit! Il est même possible d'écrabouiller les soldats se trouvant sous les pattes du Walker. Ahah j'aime bien ça moi!



Les bruitages qui accompagnent le tout sont d'excellente qualité, malgré l'absence totale de musique durant la partie. Le déplacement de votre personnage s'effectue grâce aux touches du clavier pendant que le curseur de visée suit les déplacement de la souris. Si cela peut paraître injouable les dix premières minutes, un rapide apprentissage inhibe cette impression.

OUI, MAIS...

Malgré le nombre impressionnant de points positifs, L'action de Walker est beaucoup trop répétitive. S'il s'agit de se défouler cinq minutes après une engeulade notoire avec ses parents, c'est le jeu rêvé! Mais c'est toujours la même chose et l'on a bien du mal à rester devant l'écran plus d'une heure sous peine de maux de tête horribles. je ne vous parle même pas des risques de crises épileptiques... Walker est donc un jeu génial mais qui manque quelque peu d'intérêt. Les fous d'arcade y trouveront l'un des meilleurs softs du genre... (également annoncé sur PC).

EDITEUR : PSYGNOSIS
SUR AMIGA


ARCADE


NOTICE VO


1 MO


2 DISQUETTES


1 JOUEUR


JOY-SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	17
BRUITAGE	18
MUSIQUE	13
ANIMATION	19
MANIABILITÉ	17
INTERET	15
ORIGINALITÉ	16

78%





Les préservatifs. Aujourd'hui, tout le monde dit oui.

AGENCE FRANÇAISE DE

... lutte contre le sida ...

Alice.

POWER HITTER



La partie se déroule sans vous. Eh oui, c'est comme ça la vie. De petits carrés apparaissent avec de gros plans sur l'action qui se déroule.

Voici la première adaptation de ce sport sur CDI. Pour tout vous avouer, je m'attendais à une daube incroyable, absolument injouable. J'avais donc raison sur au moins un point, c'est injouable. Pour pallier à l'incro-yable incapacité du CDI à bouger trois sprites en même temps à l'écran, les éditeurs du soft ont eu l'ingénieuse idée de transformer ce soft essentiellement basé sur l'action en un véritable jeu interactif. En gros, chaque action des personnage doit être pensée puis entrée dans la machine. En clair, vous indiquez au lanceur "envoie la balle rapidement vers le bas" à l'aide de menus?!. C'est donc le CDI qui lance la balle à votre place. Il suffit, par la suite, de passer la manette au joueur suivant pour qu'il tente de la rattraper (la balle, pas la manette). Cette fois, il s'agit réellement de taper la balle avec un mouvement de la manette. Lorsque la frappe est correcte, une fenêtre apparaît. Vous pouvez y apercevoir les trois bases, la positions de l'ensemble des joueurs et la progression de la balle... Et vous dans tout ça? Eh bien vous attendez tranquillement dans votre coin sans rien faire! bref, il faut le voir pour le croire. Moi qui m'attendais à un vrai jeu d'action, me voilà devant une retransmission différée de la partie! Heureusement, la présentation agréable du soft et l'aide bien documentée permettent de se distraire un peu.



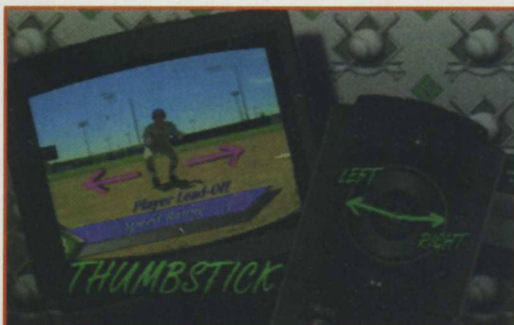
Le receveur fait des signes au lanceur pour lui indiquer le genre de balle qu'il doit lancer. Courbe, rapide, lente... tous les effets y sont.



COMPACT DISC ININTERESSANT

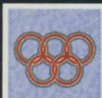
Malgré un effort indéniable sur les temps de chargement et la présentation soignée du soft, les amateurs de ce sport n'y trouveront qu'une adaptation inintéressante et ennuyeuse. Au contraire, Power Hitter peut être une excellente alternative pour s'initier à l'un des sports le plus populaire du continent américain. C'est vous qui voyez...

LORD CASQUE INDIGO

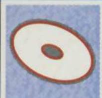


L'aide est particulièrement bien faite avec une excellente mise en page. Contrairement à la plupartdes softs CDI, celui-ci ne propose pas d'autre langue que l'américain. Remarquez que les amateurs de Base-ball ne sont pas tous en France...

EDITEUR : PHILIPS
SUR CDI

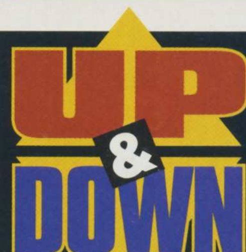

SIMULATEUR

NOTICE VO

2 JOUEURS

1 DISQUE

GRAPHISME	15
BRUITAGE	17
MUSIQUE	12
ANIMATION	08
MANIABILITÉ	08
INTERET	11
ORIGINALITÉ	13

55%



▲. La finition du soft est correcte avec un chargement rapide des séquences animées.
▲. Une aide complète et bien illustrée.
▼. C'est pratiquement injouable en comparaison de ce qui ce fait sur micro et console.
▼. Le baseball est un jeu qui demande une grande rapidité d'action. Cherchez l'erreur.






SHADOW OF THE COMET




Quand passera la comète, Cthulhu sera de retour.






ENQUETE SURNATURELLE DANS UN VILLAGE MAUDIT.
Lors du dernier passage de la comète de Halley, le savant Lord Boleskine observa qu'en un point précis du village d'Illsmouth, les étoiles apparaissaient étrangement proches et menaçantes. Devenu fou à la suite de ce phénomène, ses recherches sombrèrent dans l'oubli. Jeune astronome, vous vous rendez à Illsmouth en 1910, 3 jours avant le prochain passage de la comète, pour élucider ce mystère. *Shadow of the Comet* vous fait pénétrer dans l'univers terrifiant des adorateurs de Cthulhu, pour une enquête surnaturelle. Vous n'aurez que trois jours et trois nuits pour conjurer la malédiction qui pèse sur le monde, car lorsque passera la comète, Cthulhu et les Grands Anciens seront de retour. Dans le village, vous rencontrerez une quarantaine de personnages à la personnalité très différente. Ils vous donneront de précieux renseignements, automatiquement consignés dans un livre de bord consultable à tout instant. Dans cette aventure fascinante, vous explorerez plus de 100 décors en vision plein écran, avec des raccourcis clavier pour les actions de votre personnage. Parviendrez-vous à conjurer la malédiction de Cthulhu et à chasser l'ombre de la comète ?




INNELEC

Distribué par CIEP et INNELEC.

Je désire recevoir une documentation gratuite sur la gamme des jeux INFOGRAMES.

NOM..............................
PRENOM..............................
ADRESSE..............................
CODE POSTAL..............................
VILLE..............................
PAYS..............................
TYPE D'ORDINATEUR..............................

Bon à retourner à INFOGRAMES 84 Rue du 1er Mars 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX FRANCE

Shadow of the Comet est disponible sur PC.
Notice et jeu en Français.
Pour tout savoir sur Shadow of the Comet, composez le :

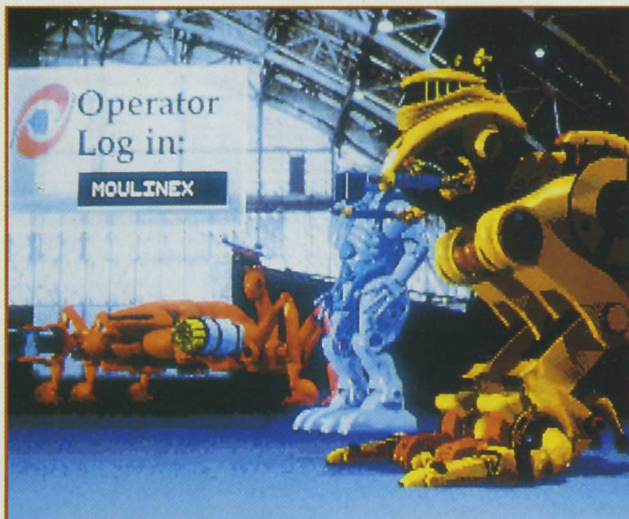
3615 INFOGRAMES



XENO



Menu permettant de passer en revue le type de matériel.

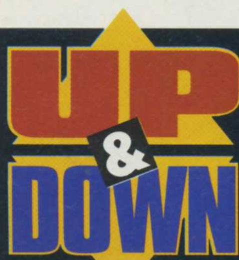


Les décors apparaissent dans le cockpit ainsi que dans l'écran de contrôle. Ce dernier permet également d'afficher une carte ou une vue infra-rouge.

Ca se passe dans le futur. Un futur que l'on espère le plus lointain possible car au moment où commence le jeu, c'est très mal barré pour les terriens. Eh oui, c'est un jeu de survie et, croyez-moi, en dépit de la sophistication du matériel utilisé, il ne sera pas facile de s'en sortir sans dégât. Après avoir choisi dans quelle partie du globe on désire livrer les combats, le jeu consiste à détruire des armées de robots qui avancent vers votre base. Pour cela, vous disposer de votre propre armée de robots qui se dirige vers la base. Voilà, le premier qui a cassé la base de l'autre a gagné. Bon, raconté comme ça, c'est un peu lapidaire mais que voulez-vous, il se trouve que les gens qui se sont occupé des previews (Dereck et traducman) se sont un peu laissés emporter par leur enthousiasme: certes, on voit de beaux dessins en 3D comme c'est de plus en plus souvent le cas, mais les écrans en question se contentent de scroller et ne sont, naturellement, pas animés. Forcément, s'il était possible de réaliser des animations en raytracing plein-écran dans un jeu tenant sur moins de 3 Mo, ça se saurait. Cela dit, le jeu est tout de même assez étonnant techniquement: pendant les combats, on voit les robots adverses sous forme de sprites 3D un peu comme dans WIng Commander, mais beaucoup plus fins de loin, avec moult reflets. En revanche, dès que l'on s'approche de trop près, la pixelisation est énorme. Le jeu, très tactique, permet de diriger plusieurs robots. A l'aide d'une carte, on détermine l'endroit où se trouve l'adversaire et l'on peut, au choix, aller vers lui en manuel (à pied) ou en automatique. Ce mode assez pratique permet, de plus, de tirer automatiquement.

UN MODE AUTOMATIQUE

Le côté amusant de l'ensemble, c'est que l'on dirige plusieurs robots à la fois et que cela permet de passer d'une machine à l'autre sans que l'action s'en ressente. C'est une bonne chose car l'adversaire ne laisse aucun répit et les armes sont particulièrement efficaces. Du coup, on est souvent obligé de faire machine arrière afin de faire réparer son robot à la base. C'est là que les choses commencent à se gâter car



- ▲ Le scénario, très original, permet de combattre des adversaires peu courants dans ce type de logiciel.
- ▲ La commande d'automatique des combats est une bonne idée.
- ▲ Le graphisme 3D des inter-écrans fixes est superbe.
- ▼ Les robots, que l'on voit se déplacer sont, hélas, beaucoup trop petits.
- ▼ La bande son n'est pas du tout à la hauteur de l'ambiance.

BOTS

allez savoir pourquoi, les adversaires sont placés, en début de partie, extrêmement loin de vos lignes (du moins dans les divers scénari, aléatoirement générés, que j'ai essayés) et comme les robots n'avancent pas très vite, la partie tire en longueur. En revanche, dès que le combat commence, c'est très rapide et l'on a du mal à survivre. Autre problème, il faut très souvent repousser une vague d'une quinzaine d'aversaires alors que l'on ne dispose soi-même que de trois ou quatre appareils. Côté commandes, c'est assez compliqué mais les options ne sont pas si intéressantes qu'il y paraît. On a l'impression que les créateurs du jeu ont mis des options parce que cela se fait dans ce type de jeu et non pas parce qu'il était nécessaire de le faire pour le déroulement du scénario. Techniquemet parlant, c'est assez beau mais, hélas, la bande son ne suit pas vraiment et la pauvreté des bruitages fera regretter à certains de s'être procuré une carte sonore. Quand je dis que la musique ne suit pas, c'est d'autant plus vrai que certains accès disques ralentissent le tempo du morceau. Bref, voilà un jeu très attendu qui déçoit, même s'il est possible de se laisser entraîner par l'action, une fois la partie véritablement commencée.

Moulinex D2.



Le centre de commande permet de donner divers ordres aux robots, tel celui de repli afin de réparer.

Pendant la progression de la partie, de nouvelles cibles s'afficheront sur cette carte.



EDITEUR : ELECTRONIC ARTS

SUR PC

STRATEGIE — NOTICE VO : 10 — 2.2 MO — 1 MO — 1 JOUEUR — JOY-SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	16
BRUITAGE	10
MUSIQUE	12
ANIMATION	13
MANIABILITÉ	10
INTERET	15
ORIGINALITÉ	16

- ■ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ■ ROLAND MT 32
- ■ SOUND SOURCE
- ■ COVOX
- ❑ PRO AUDIO SPECTRUM

- EGA ❑
- VGA ■
- SVGA ❑

75%

TESTÉ SUR 386 40 MHZ

STREET F



Ken et Ryu, les deux frères ennemis, s'affrontent au Brésil. L'écran de jeu est assez vaste, avec tous les indicateurs de scores, d'énergie et de temps placés tout en haut

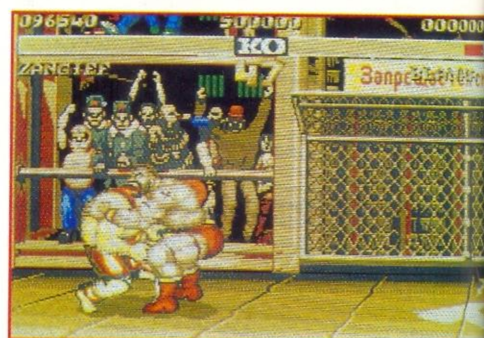
L'année 92 aura pronfondément été marquée par Street Fighter 2. En arcade, sur consoles, puis à la fin de l'année sur micros, le jeu traîne un nombre de fans derrière lui assez impressionnant, on peut presque parler de secte Street Fighter 2. En ce début d'année, le clan va s'agrandir et les possesseurs d'Atari ST pouront y mettre leur nez.

Commençons par calmer les angoisses des amateurs qui attendent l'arrivée du jeu sur leur bécane depuis bien longtemps: oui, il y a tous les personnages; oui, il y a tous les coups, toutes les animations et tous les décors. En fait, Street Fighter 2 sur ST n'est pas une adaptation bâclée; les programmeurs d'US Gold étaient en retard, on nous l'avait promis pour la fin de l'année, mais l'attente était plutôt justifiée. Mais tout le monde ne connaît pas forcément Street Fighter 2 sur le bout des doigts, quelques explications ne sont pas superflues.

Un joueur et l'ordinateur, ou deux joueurs humains, vont s'affronter dans des duels à mains nus. Huit personnages différents, au départ, sont disponibles; c'est là tout l'intérêt de Street Fighter 2 et ce qui rend les fans complètement accrocs. Non seulement les personnages ne se ressemblent pas graphiquement, ils viennent de différents pays, de différentes cultures mais, en plus, ils ont tous des coups totalement différents. Et des coups, dans Street Fighter 2 il y en a la dose.

Autant les versions arcade et consoles disposaient de très nombreux boutons, jusqu'à six, autant les programmeurs d'US Gold ont dû se débrouiller avec un seul bouton de tir puisque nos manettes sont ainsi faites. De nombreux modes de contrôles différents sont disponibles, le joueur peut, au choix, diriger son personnage uniquement au joystick, au joystick plus clavier, ou uniquement au clavier. Ainsi, selon le mode, il est possible d'avoir un ou deux boutons de tir.

Les combats se déroulent dans des pays différents, avec des décors changeant à chaque fois. En mode deux joueurs, il faut choisir le lieu dans lequel vous allez vous affronter. Le mode 1 joueur est quelque peu différent et installe un semblant de scénario. Chaque personnage a pour but d'arriver jusqu'à Mr Bison, un grand chef de la pègre, afin de lui casser la tronche pour diverses raisons. Untel veut le fracasser parce qu'il a tuer son



Zangief, dans son propre pays, affronte l'horrible Blanka. Il ne faut pas trop s'approcher sinon il décharge de l'électricité et vous transforme en squelette illuminé.

EDITEUR : US GOLD
SUR ATARI ST


ARCADE


NOTICE VF


520 KO


4 DISQUETTES


2 JOUEURS



JOY-CLAVIER

GRAPHISME	17
BRUITAGE	14
MUSIQUE	13
ANIMATION	12
MANIABILITÉ	15
INTERET	15
ORIGINALITÉ	10

79%

UP & DOWN

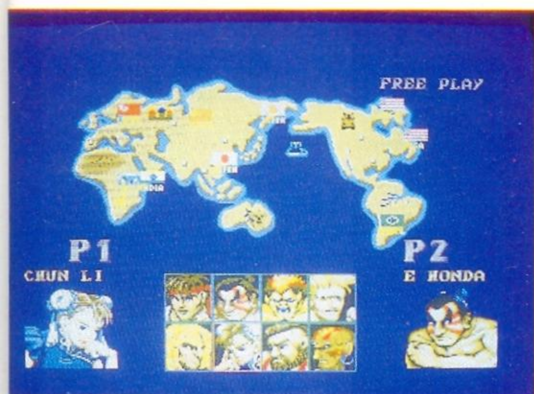
▲ Les graphismes sont très réussis, aussi bien les décors que les sprites des personnages. Les programmeurs ont réussi à tout mettre dans le jeu.

▲ Les bruitages, aussi, reprennent les très célèbres cris des personnages, en plus des musiques qui vous accompagnent pendant vos combats.

▼ Les temps de chargement sont atrocement longs, c'est crispant, énervant, stressant même. De plus, les changements de disquettes d'un combat à l'autre sont assez ahurissants, jusqu'à trois changements. Un gros défaut.

▼ Le soft est assez lent. Même si l'on s'habitue, on est loin de l'action frénétique que l'on aurait pu espérer pour ce genre de jeux.

IGHTER II



meilleur ami, son père, ou machin veut lui exploser le crâne parce qu'il deale de la drogue ou traffique à haut niveau. Pour arriver jusqu'au lieu, il faut éliminer les 7 autres combattants classiques, en faisant le tour du monde, puis trois combattants spéciaux, des hommes de main de Mr Bison et, enfin, le grand chef lui-même.

Les graphismes et les animations de cette version de Street Fighter 2 respectent totalement l'original; on retrouve les coups, les mouvements, tout y est. Les graphismes sont même de très bonne qualité. Par contre, les animations sont un peu lentes, et les scrollings qui font apparaître la suite des décors quand on arrive en bout d'écran, sont loin d'être fluides. Ce défaut est assez énervant au début; on a l'impression que les personnages répondent mal, mais en fait, au bout de quelques parties; le joueur s'habitue et prend plaisir à se foutre sur la tronche avec les sprites de Street Fighter 2. Il ne s'agit pas de comparer Street Fighter 2 Atari ST avec les autres versions, la jouabilité n'a rien à voir, même si les graphismes sont très proches.

Street Fighter 2 est donc une bonne adaptation, même au niveau sonore où l'on retrouve une musique différente pour chaque lieu ainsi que des digits qui accompagnent certains coups des personnages. La relative lenteur empêche, tout de même, le soft de devenir génial. A conseiller aux véritables fans qui seront capables d'oublier les autres versions de ce soft, seule condition pour apprécier cette version ST.

Seb.



KEN

Karatéka très doué, Ken a aussi la grosse tête de la mort. Il est persuadé qu'il est le plus fort, le plus beau, et que jamais personne ne pourra le vaincre. Ses entraînements intensifs avec Maître Sheng Long lui ont permis de contrôler l'énergie, et Ken peut envoyer des boules de feu sur son adversaire.



RYU

Lui aussi est un élève de Maître Sheng Long, et lui aussi peut envoyer des boules de feu. Malgré ces très grandes ressemblances, Ryu et Ken se détestent et n'hésiteront pas à s'affronter pour tenter de se faire manger la poussière.



DHALSIM

L'un des personnages les plus étranges de Street Fighter 2. Dhalsim est un maître Yoga capable d'allonger ses membres de façon incroyable. Il en profite pour frapper ses adversaires à distance. Dhalsim dispose, lui aussi, d'un coup spécial, il peut envoyer des boules de feu.



CHUN-LI

Seule touche féminine dans ce monde de bastons qu'est Street Fighter 2, ne vous y trompez pas, Chun-Li est féroce. Très souple, très vive et rapide, Chun-Li fait des choses incroyables avec ses pieds. Des coups tournoyants, notamment.



BLANKA

Il n'y a pas d'autre mot, Blanka est un monstre. Cette créature, tout droit sortie de la forêt Brésilienne, peut décharger de l'électricité sur ses adversaires, ou bien les attraper et les mordre très violemment.



ZANGIEF

Russe d'origine, Zangief est un ancien lutteur. Ses coups sont puissants, même s'il manque de souplesse. Attention à ses rotations où il vous colle de nombreux coups de poings à la suite.



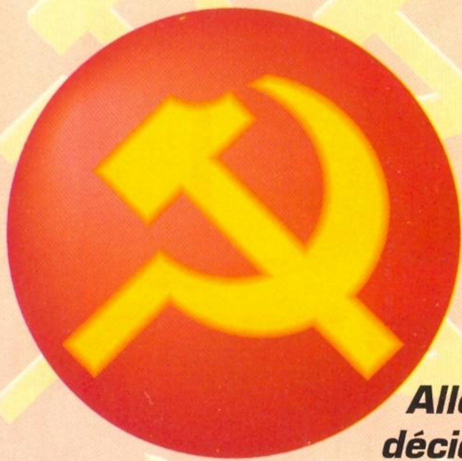
GUILE

Ancien membre de l'armée américaine dans les troupes spéciales, Guile a gardé un style de combat rapide et incisif. Sa spécialité n'est autre que le Sonic Boom, qui vous envoie de l'énergie en pleine tronche, ou encore, son fameux coup de pied flash.



HONDA

Honda est un grand lutteur de Sumo, autant dire qu'il est imposant. Malgré tout il est capable de voler dans les airs et de s'écrouler de toute sa masse sur son adversaire.



KGB

Allez, tiens, dans notre immense bonté nous avons décidé de vous aider à avancer dans ce superbe jeu d'aventure qu'est KGB. Pas de doute, l'équipe de Cryo a fait très fort pour nous servir des énigmes toutes plus difficiles les unes que les autres, en suivant une intrigue des plus tordues. Heureusement le père Jo-Danboss est là pour vous aider.

Chapitre 1:



Allez d'abord jusqu'au bureau de Golitsin, ce qui ne devrait pas poser trop de problèmes. Une fois arrivé, présentez votre pièce d'identité au milicien, puis pénétrez dans le bureau.



Inspectez le tiroir. Pour l'ouvrir, ressortez et demandez la clé au milicien. Prenez ensuite les allumettes du bureau.

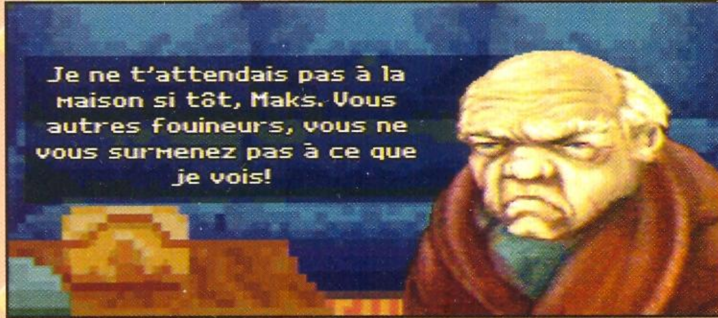


Une fois la pièce explorée de fond en comble (ou lorsque vous déciderez de partir), vous verrez apparaître Irina, la sœur de Golitsin. Posez-lui des questions très gentilles ou très désagréables, pas de juste milieu. Ordonnez-lui ensuite de partir; elle vous donnera alors une cassette. Pour écouter cette dernière, prenez les piles de la radio et mettez-les dans le lecteur de cassettes; insérez la cassette dans le lecteur, et ouvrez grand vos oreilles.



Allez d'abord jusqu'au bureau de Golitsin, ce qui ne devrait pas poser trop de problèmes.
Une fois arrivé, présentez votre pièce d'identité au milicien, puis pénétrez dans le bureau.
Après avoir écouté l'enregistrement, quittez la pièce, sans toutefois oublier la cassette et les allumettes.







Vous pouvez désormais aller chez votre oncle Vanya (pocket, NDLR) et y prendre les dollars américains qui se trouvent dans le tiroir de votre chambre.

Retournez maintenant au Département P.



Au Département P:

Dites à Vovlov que vous avez écouté la cassette.

Vous recevez alors l'ordre d'enquêter à l'Enthusiastic Progress Club et d'identifier quelqu'un qui se cache sous le nom de code "Hollywood".

Vous devez également découvrir dans quelles sortes d'activités criminelles est impliqué ce mystérieux Hollywood.



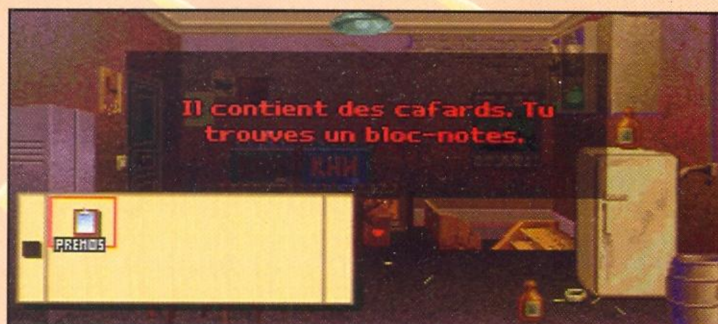
Au bar:
A l'intérieur, évitez de parler de Hollywood et de Buyer 2 à l'élégant buveur (c'est, en fait, Romeo, l'un des gangsters).



Si vous parlez à Yuri, le barman, il vous dira que le club se situe à l'étage. Si vous lui parlez de Hollywood ou de acheteur 2, il vous conseillera d'aller parler aux habitants des appartements.



Pour ce faire, il vous faut entrer par la porte de la petite rue, juste au coin de l'entrée principale du bar, puis monter l'escalier.



N'allumez pas la lumière, servez-vous plutôt de vos allumettes.
Inspectez les lieux, prenez le carnet et retournez dans la rue.



Dans les appartements:
En bas des escaliers du hall, un panneau vous invite à aller vous renseigner chez le concierge qui habite au numéro 7, à l'étage.



Si vous décidez d'ignorer cette directive, vous pouvez toujours visiter tous les appartements et parler à tous les propriétaires.

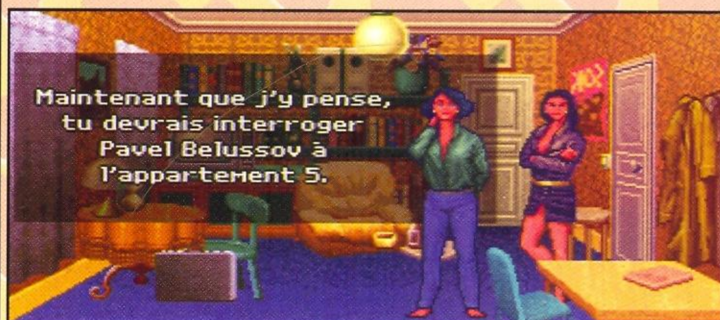
Cette solution est pourtant longue et dangereuse, car certains résidents pourraient s'énerver et refuser de vous parler à jamais.

Il vous est donc conseillé de trouver le bon filon et de l'exploiter à fond.

Et tout commence dans l'appartement numéro 7...



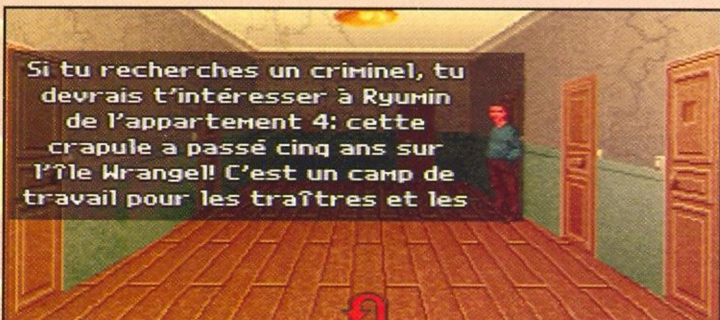
Une certaine Zhanna, vit, en effet, dans l'ancien appart du concierge.
Elle vous laissera entrer si vous lui dites que vous êtes là pour un sondage et que vous montrez votre carnet en gage de bonne foi.



Une fois entré, vous avez intérêt à avouer que vous n'êtes pas du tout chargé de faire un sondage, mais que vous cherchez des criminels et que vous ne pouviez pas révéler vos véritables intentions dans le couloir.

Ne soyez ni grossier ni maladroit: ne faites pas d'allusion au KGB ou à la Milice, pas plus qu'aux détectives privés.

Zhanna vous conseillera alors de vous rendre chez Belussov, qui habite au numéro 5.



Parlez à Belussov de la prison de Lefortvo.

Il vous dirigera vers Ryumin, appartement 4.

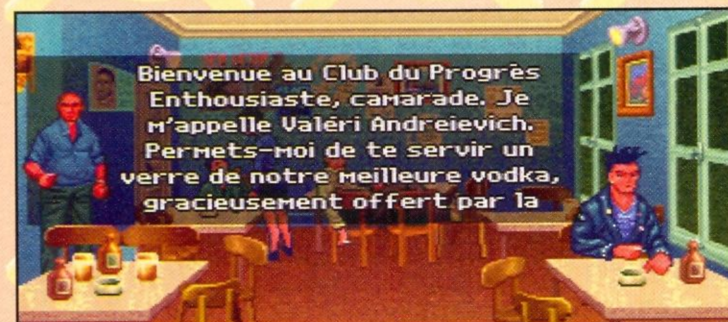


Ryumin, lui, appréciera que vous lui parliez de Wrangel Island.

Il vous parlera du magasin de viande et de son responsable, Sytenko, appartement 6.



Cette information n'est pas suffisante pour coincer Sytenko, mais elle jusifiera votre entrée par effraction dans son magasin.
Afin de pouvoir ouvrir la porte, vous aurez besoin d'un passe-partout.
Dirigez-vous vers le club, vous en trouverez un là-bas...

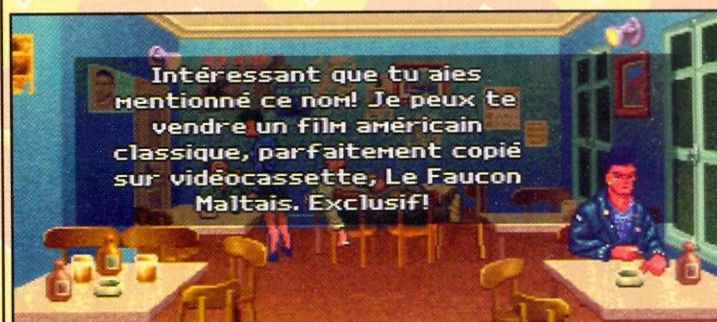


Au club:
Le plus facile moyen d'accès au club est l'entrée de derrière, située au niveau des appartements de l'étage. Ne pénétrez pas dans le club avec le carnet, elle appartient au propriétaire du club et, évidemment, il serait malvenu de débarquer dans son établissement avec l'un de ses biens personnels. L'entrée vous coûtera 30 dollars. A l'intérieur, ne prenez pas les billets cachés dans les toilettes; attendez que le punk vienne les prendre.



Passez après lui, prenez la cocaïne qu'il a laissée et balancez-la dans les toilettes, puis tirez la chasse.

La drogue, c'est de la merde!

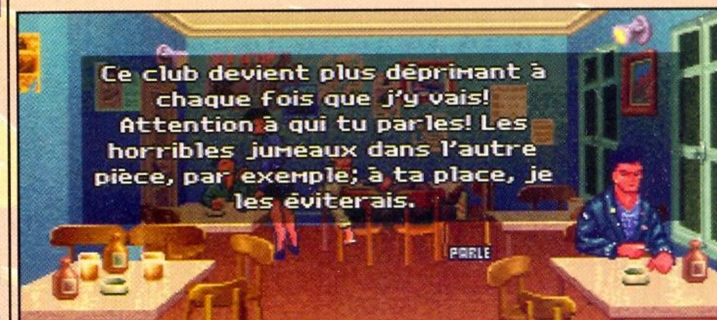


Ne parlez pas de Hollywood ni de acheteur 2 aux gens du club.

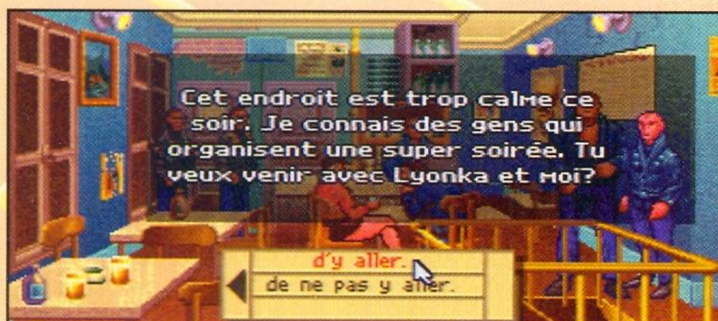
Allez voir le dénommé Video.
Il est seul.

Achetez sa cassette vidéo et il vous conseillera de ne pas vous frotter aux jumeaux.

Ils font partie d'un gang très dangereux fréquentant le club.



Par contre, Video vous dira que le reste des habitués n'est pas à craindre, à part justement les deux punks qui sont de vrais spécialistes de la baston.



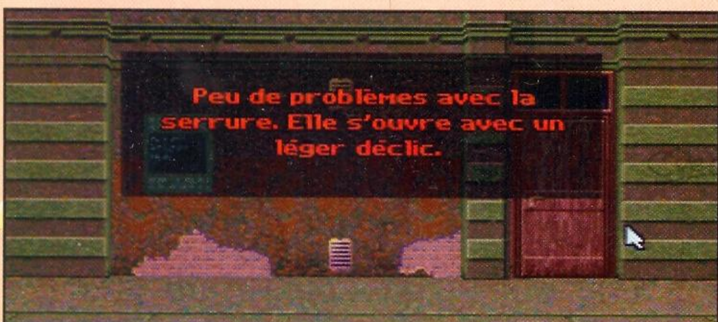
Les deux punks, Petka et Lyonka, essaieront de vous embarquer dehors, quoi que vous disiez. Suivez-les.



Une fois arrivé dans la rue derrière le building, attaquez Lyonka, le plus imposant des deux mignons.



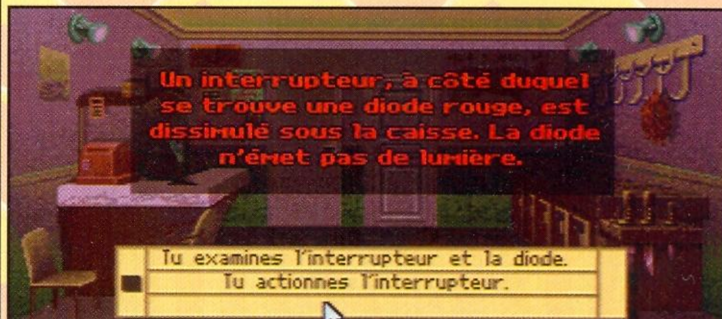
Il a sur lui le rossignol que vous cherchez. Saisissez-le, puis balancez les restes du punk dans la poubelle.



Le magasin de viande:
Grâce au passe-partout nouvellement acquis, vous pouvez entrer dans le magasin par la porte latérale.



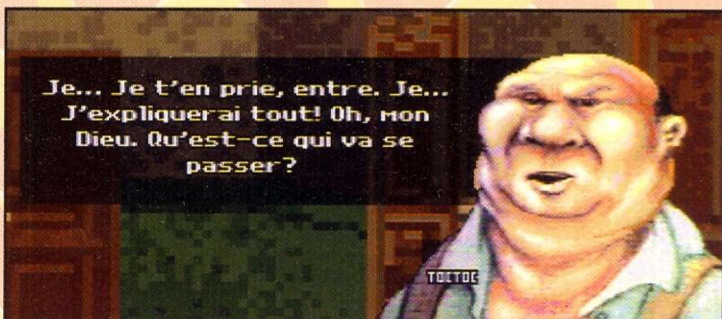
Traversez la première pièce et entrez dans le magasin.



Utilisez vos allumettes pour voir l'état des lieux.
Inspectez le comptoir et allumez le voyant rouge.



Pénétrez ensuite dans la chambre réfrigérée, allumez la lumière et examinez ce qui pend des crochets à viande.
Ces cadavres vous permettront de faire cracher le morceau (c'est le cas de le dire) à Sytenko le boucher.
Avant de quitter les lieux, n'oubliez pas de gratter une allumette et d'éteindre le voyant rouge.



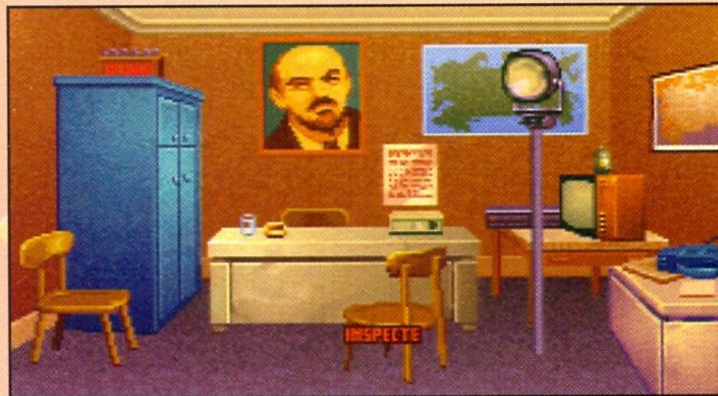
Quand vous aurez forcé le boucher à passer à table "appartement 6" (décidément).



Attendez que la vieille dame, Yevdokia Chevchenkova, parte donner à manger aux chats du coin. Se souciant donc des petits minous, elle quitte son appart, le numéro 8.



Incrustez-vous chez elle; sa demeure sert, en fait, de planque à Verto, le méchant du premier chapitre.



Dans la planque de Verto:
Allez dans le studio, prenez les cassettes vidéo et regardez-les.



Quoi que vous fassiez après cela, Verto et ses hommes arrivent et vous jettent dans une petite cellule.
Examinez la table et écrasez le micro.



Ne donnez aucune information à Rita.

Lorsque l'Américain vous rejoint, évitez tout élan risquant de faire du mal à la demoiselle.

Quand le vague bruit d'une conversation parviendra à vos oreilles, allez écouter à la porte.



Montrez ensuite à l'Américain le micro écrabouillé par vos soins.



Examinez l'alarme dans sa boîte en plastique.

Dites à l'Americain qu'elle pourrait être reliée au magasin de viande et encouragez-le à la déconnecter, ce qui vous débarrassera de Verto.



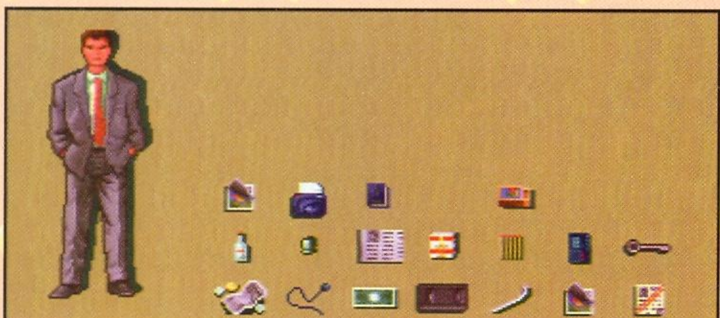
Dites ensuite à la fille que vous savez où se trouve la drogue parce que vous l'avez prise, et promettez lui de l'emmener à la dope.



Dès que Rita ouvre la porte, attaquez-la (Rita, pas la porte!)



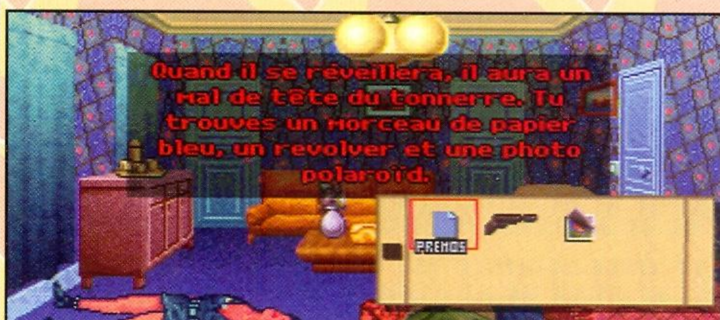
Laissez l'Americain partir, prenez tous les objets du tiroir du salon et retournez dans le studio.
Là aussi, prenez tout, sans oublier l'appareil photo.



Prenez une photo de la feuille blanche désormais en votre possession et regardez le résultat.
Replacez ensuite la feuille dans le tiroir du salon.



Après cette première expérience de photographe, attendez patiemment le retour de Verto.
Lorsqu'il arrive à la porte, cachez-vous derrière elle.
N'attendez pas que Verto s'installe: sautez-lui dessus immédiatement.



Une fois inconscient, fouillez-le et prenez le papier bleu.
Photographiez-le, observez le résultat puis remettez le papier à sa place.



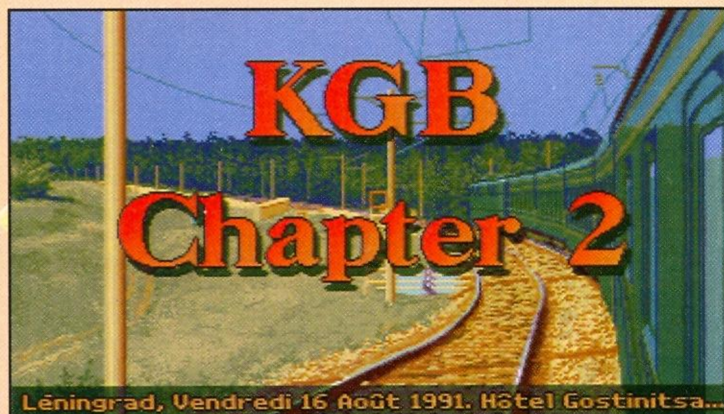
Quittez les lieux et rendez vous au Département P.



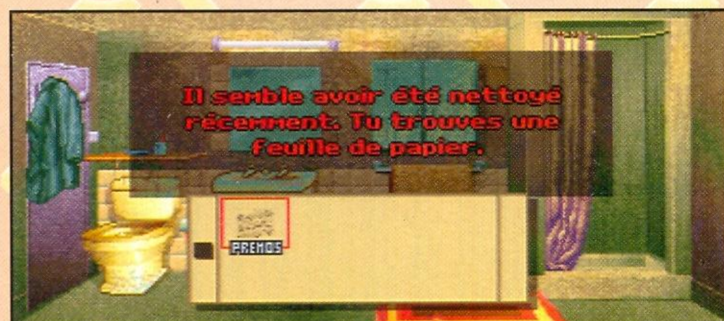
De retour au KGB:



Exposez à Galushkin votre intention de vous rendre à Leningrad, afin d'être à Lagoda Park à 15 heures le 16 août.



C'est ici que commence la deuxième partie du jeu...



-Passez la porte de votre chambre: le téléphone sonne.
-Répondez.
-Allez dans la salle de bain.
-Allumez la lumière.
-Examinez le néon.

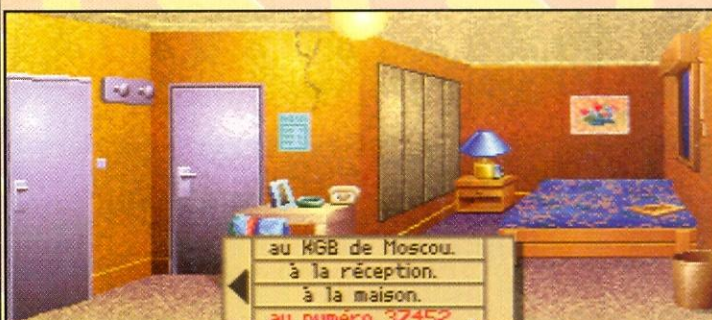


-Examinez la feuille de papier.



-Téléphonez à Guzenko au KGB de Moscou: il traduira le document.

-Allumez et éteignez la lumière, trois fois de suite.

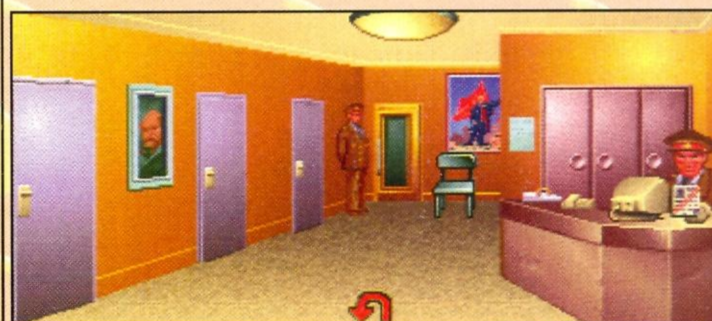


-Téléphonez au 37452.

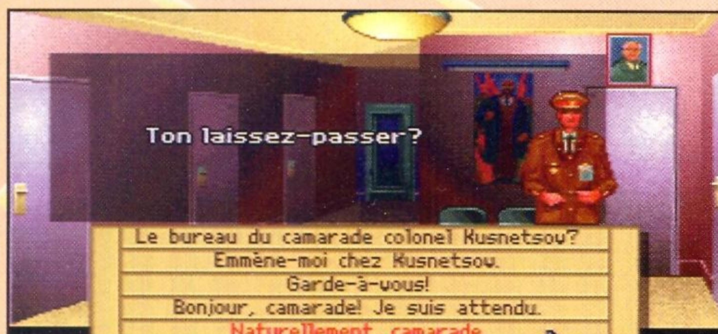


-Quittez l'hôtel et allez au Département 7.

-Abandonnez vos objets dans la rue.



-Montrez vos papiers au réceptionniste et dites-lui que vous êtes attendu au Département 7, par Kusnetsov: on vous donne un laisser-passer.



-Montrez votre laisser-passer au garde: on vous escorte au Département 7.

-Le garde vous demande votre laisser-passer.
Répondez-lui:
"Naturellement", ce qui vous permettra d'entrer dans le bureau de Kusnetsov.



-Parlez à Kusnetsov.



-Parlez à Agabekov.



-Quittez le KGB.
-Prenez vos affaires.



-Allez à Lagoda Park pour votre rendez-vous de 15 heures.
-Utilisez le lecteur-enregistreur: appuyez sur "Record".
-Prenez le micro et mettez-le sur le banc.



-Cachez-vous derrière l'arbre.



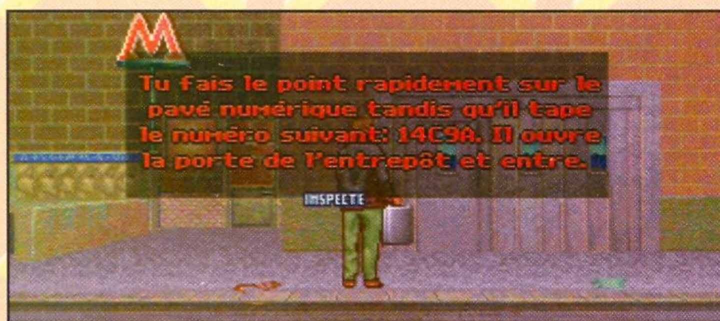
-Attendez les arrivées de Savchenko et de Romeo, respectivement à 14h55 et à 15h05.



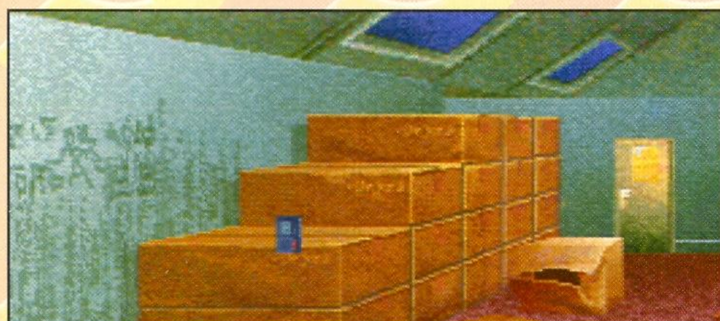
-Attendez le départ de Savchenko.
-Reprenez votre micro et suivez Savchenko dans le métro.



-Attendez l'arrivée de Chapkin.
-Attendez et suivez Savchenko.



-Dans l'entrepôt, prenez votre appareil photo et regardez Savchenko: vous apercevez le code.

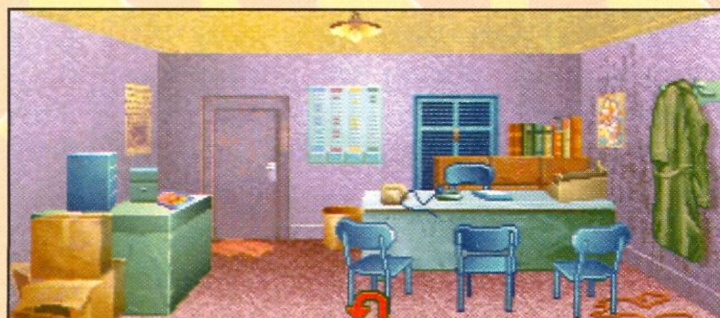


-Attendez; Savchenko entre dans l'entrepôt, revient puis pénètre dans le bar.

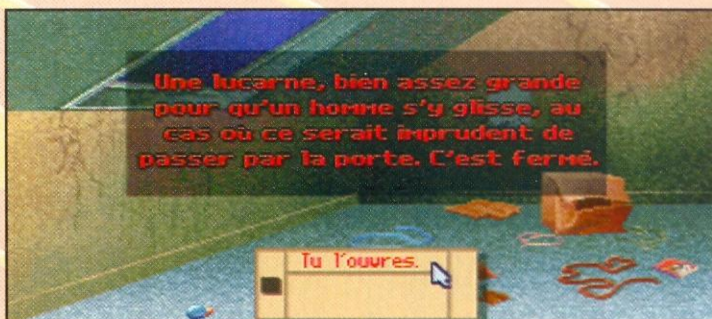
-Utilisez le clavier et tapez le code 14C9A: la porte de l'entrepôt vous est ouverte.

-Allez dans la pièce de stockage du fond.

-Placez votre magnéto sur les caisses.

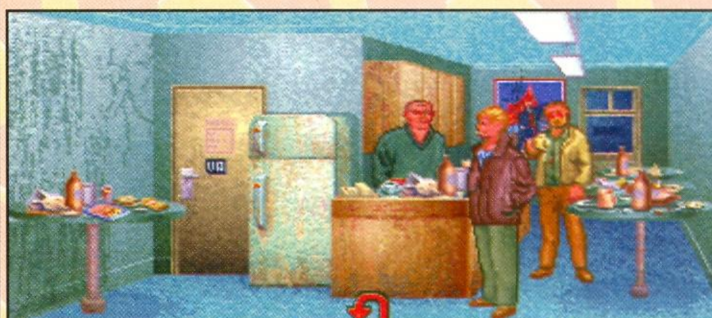


-Allez dans le bureau et placez votre micro sur le bureau lui-même.



-Allez dans le grenier et déverrouillez la lucarne.

-Descendez et sortez de l'entrepôt.



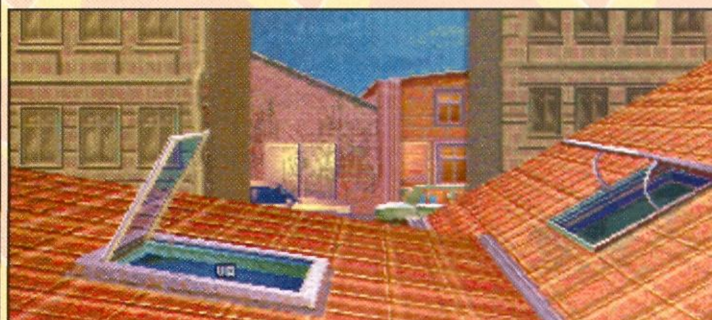
-Allez au bar.

-Allez dans la pièce de derrière.



-Montez.

-Déverrouillez la lucarne.

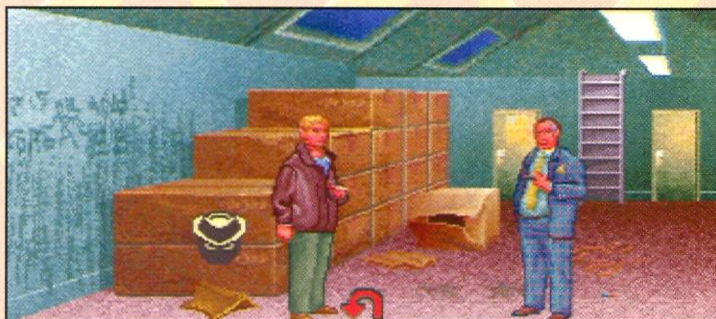


-Descendez jusqu'au grenier de l'entrepôt.



-Descendez encore et cachez-vous derrière les caisses d'emballage (dans la pièce de stockage).

- Attendez.



-A 16h12, Savchenko et Mechalaiev débarquent.

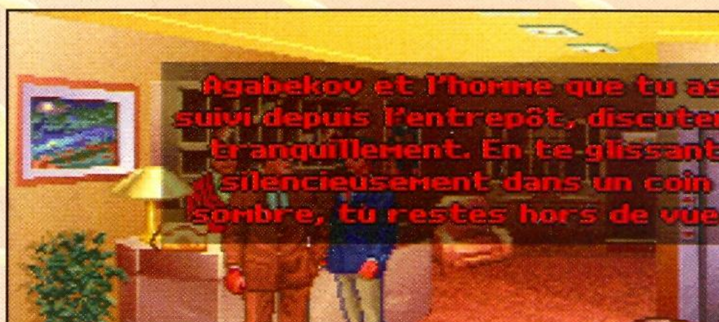
-A 16h30, Obukov se montre.



-Une fois Obukov parti, rendez vous au bar (par les lucarnes) et sortez du bar: vous verrez Obukov qui se dirige vers le métro. Suivez-le.



-Suivez Obukov jusqu'à l'hôtel Syevyerna Zyevda:



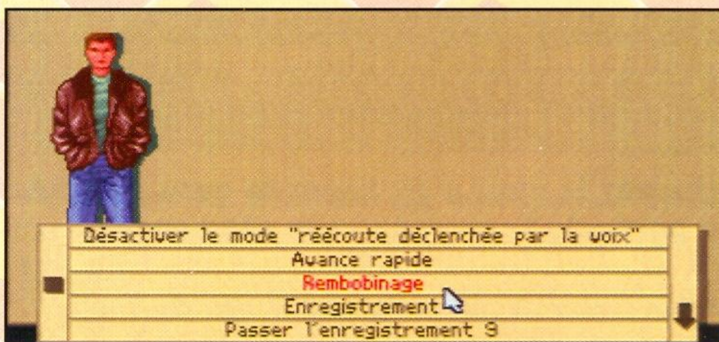
Vous le voyez parler à Agabekov.

Suivez-le lorsqu'il retourne à l'entrepôt.



-Retournez à la pièce de stockage du fond (par le bar et les lucarnes) et cachez-vous une nouvelle fois derrière les caisses d'emballage.

Attendez le départ d'Obukov.



-Reprenez votre magnéto.

-Mettez les écouteurs de celui-ci.

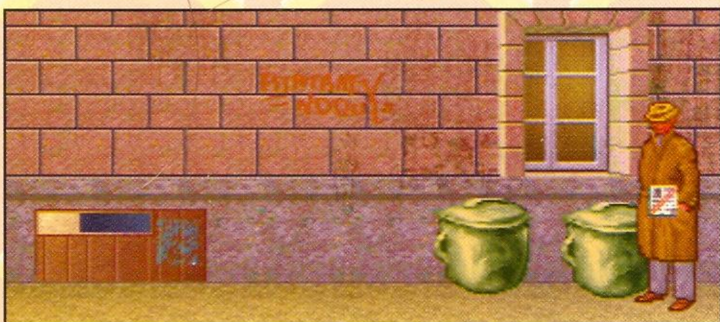
-Utilisez votre magnéto en appuyant sur "Stop", "Rewind" et écoutez tous vos enregistrements.

-Appuyez ensuite sur "Record" et placez le magnéto sur les caisses.

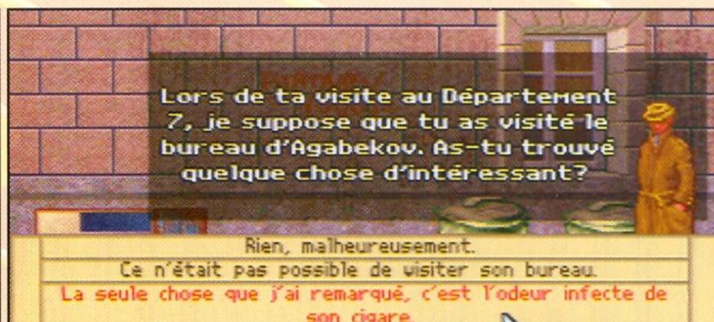
-Quittez l'entrepôt par les lucarnes.



-Rendez vous à l'hôtel Gostinitsa et allez dans la rue latérale.



-Attendez 19h, heure à laquelle "Cut-Throat" (l'égorgé) apparaît.

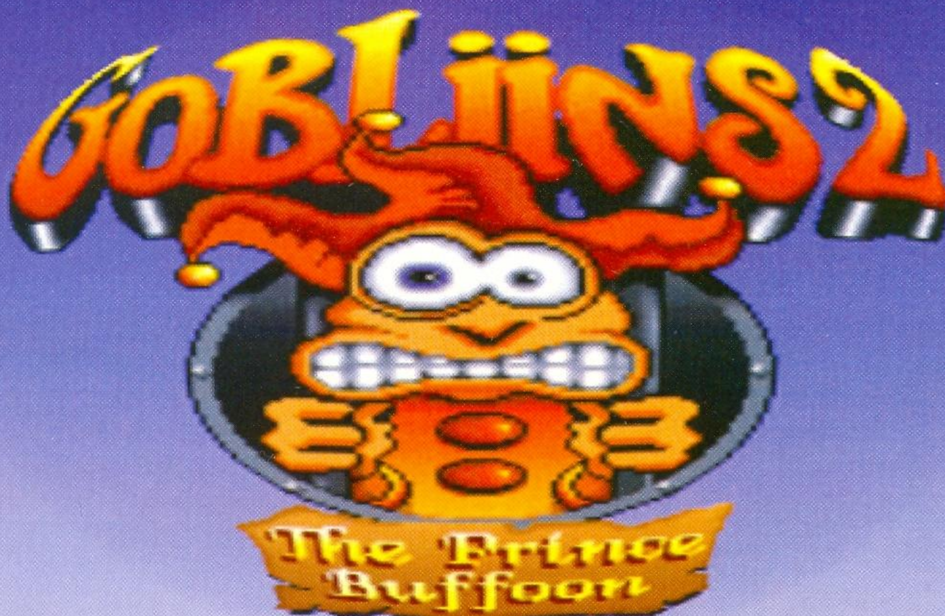


Montrez-lui votre pièce d'identité et répondez à ses questions de la façon suivante: "cigar"...



"Mechulaiev et Savchenko", "Victor Matsnev", "crack" et "Agabekov".

Suite dans notre prochain numéro...



MONDE 1

But: entrer chez le magicien et sortir du village

VILLAGE

Parler aux deux vieux. Tenter de voler la bouteille avec FINGUS et WINKLE Essayer de voler le saucisson du notable avec FINGUS puis WINKLE.
Positionner WINKLE sur la plate-forme et actionner le bouton avec FINGUS.
Tenter de voler le saucisson depuis le toit avec WINKLE.
Cueillir les fleurs avec WINKLE.





Pour arriver à prendre la bouteille: il faut que WINKLE essaie de voler le saucisson.
Pendant que les vieux rient, FINGUS peut prendre la bouteille.
Utiliser la bouteille sur place pour montrer qu'elle est vide.

FONTAINE

Chatouiller la grenouille avec FINGUS et WINKLE.
Actionner la fontaine avec FINGUS et présenter la bouteille sous le jet avec WINKLE.
Retourner au village.

VILLAGE

Arroser les fleurs.
Donner une fleur au notable avec FINGUS.
Essayer de voler le saucisson avec FINGUS.
Voler le saucisson avec WINKLE depuis le toit.
Retourner à la fontaine.

FONTAINE

Utiliser la bouteille pleine sur la grenouille avec FINGUS.
Utiliser la bouteille pleine sur la grenouille avec WINKLE.
Prendre la pierre. Utiliser la pierre avec WINKLE, sur place, sur la cheminée et sur la fenêtre.
Utiliser la pierre avec FINGUS sur la cheminée.
Frapper à la porte du magicien. Lui parler.
Utiliser la pierre avec FINGUS sur le mécanisme.

Accrocher FINGUS à l'échelon et faire monter WINKLE sur le toit.
Aller à la fenêtre avec WINKLE puis FINGUS.
Aller à la cheminée avec WINKLE.
Entrer chez le magicien.

MAGICIEN

Parler au magicien avec WINKLE.
Parler au magicien avec FINGUS.
Toucher la queue du tigre avec FINGUS et WINK-LE.
Toucher la gueule avec FINGUS et WINKLE.
Tandis que WINKLE appuie sur la queue du tigre prendre la boîte d'allumettes dans la gueule avec FINGUS.
Allumer la théière.
Mettre de l'eau dedans, l'affiche se décolle.
Tenter de prendre la clé derrière l affiche.
Toucher la théière pour souffler dessus.
Prendre la clé ronde.
Utiliser la clé ronde avec WINKLE sur le coucou.
Utiliser la clé ronde avec FINGUS sur le coucou.
Pendant que le coucou sort avec la clé lancer la pierre avec WINKLE, trop tard pour la pierre qui tombe sur la tête du magicien
Pendant que le coucou sort avec la clé, lancer la pierre avec WINKLE pour la faire tomber.
Ramasser la clé et sortir.

FONTAINE

Ouvrir la porte du cellier avec la grosse clé.
Prendre le vin.
Utiliser le vin sur place avec WIN et FIN
Aller directement chez le géant en utilisant le menu DÉPLACEMENT.

GÉANT

Essayer de passer près du chien avec FINGUS ou WINKLE.
Utiliser le saucisson sur l ornière avec WINKLE.
Utiliser le saucisson sur l'ornière avec FINGUS et





en profiter pour faire passer WINKLE.
Déboucher le terrier avec WINKLE en passant par le trou de l ' arbre.
Parler au géant avec WINKLE et FINGUS.
Chatouiller la poule avec WINKLE.
Chatouiller la poule avec FINGUS.
Tandis que WINKLE chatouille la poule, assommer celle-ci à l'aide du saucisson avec FINGUS.
Prendre l'oeuf avec FINGUS.
Utiliser l'oeuf avec FINGUS.
Passer l'oeuf à WINKLE par le menu ÉCHANGE D'OBJETS.
Sélectionner WINKLE et utiliser l'oeuf sur place.
Allumer le tas de bois avec FINGUS ou WINKLE.
Mettre l'oeuf sur le feu avec FINGUS.
Parler au GÉANT réveillé.
Donner la bouteille d'eau au géant.
Donner le vin au géant.
Donner le saucisson au géant.
WINKLE et FINGUS peuvent quitter le premier monde maintenant.

MONDE 2

But: franchir la tranchée pour entrer dans le château en y jetant le sablier obtenu chez TOM.

TRANCHÉE

Entrer dans la petite tour avec FIN.
Ramasser la bombe avec FIN, pendant qu'il la tient, allumer avec WIN. Le gardien explose.
Entrer dans la petite tour avec WIN.
Ramasser la bombe avec FIN, pendant qu'il la tient, allumer avec WIN. Le tapis se décroche, une main s'en saisit.
Entrer dans la petite tour avec FIN.



TRANCHÉE (suite)

Ramasser la bombe avec WIN, pendant qu'il la tient, allumer avec FIN. La main lâche le tapis.
Monter sur le tapis pour aller parler à SOKA.
Celui-ci conseille d'aller chercher "le sable du temps" pour franchir la tranchée.

TOM

Décrocher le ballon coincé à l'aide de la pierre. Le petit garçon s'en saisit et va à la fenêtre d'une maison.
Faire entrer WIN par la porte de cette maison.
Le petit garçon disparaît et apparaît par la porte en bas à droite.
Pendant cette courte apparition, FIN doit emprunter la porte en haut à droite afin de sortir derrière le garçon et pouvoir le saisir au col. Le ballon est récupéré.
FIN doit donner le ballon au basketteur Celui-ci l'envoie dans le panier.
Tandis que le ballon rebondit, WIN doit agir sur le panier pour intercepter le ballon de la tête et l'expédier à la fenêtre de la mairie.
Le maire sort. Lui parler.
On peut désormais aller chez TOM le maître horloger, la maison en haut à droite, et lui parler pour obtenir un sablier. Il réclame alors une mélodie.







KAEL

WIN utilise la bouteille sur la nymphe pour la réveiller.
Donner à boire à l'arbre avec WIN et monter sur sa main.
Positionner FIN sur le rocher sous la branche.
Secouer la branche avec WIN pour faire tomber une fleur que FIN attrape au vol.
Utiliser la fleur sur la pierre sous laquelle vivent les abeilles.
Agir sur celle-ci avec FIN.
Une abeille sort et FIN récupère son miel.
Positionner FIN sur le gros rocher à gauche de la pierre.
Faire sortir l'abeille avec WIN.
Lancer FIN sur son dos dès qu'elle sort.L'abeille conduit FIN près de la nymphe. Lui donner le miel.
La nymphe désigne le bon champignon.
Cueillir le champignon.
Frapper à la porte de VIVALZART avec WIN.
Lui montrer le champignon. Entrer.

VIVALZART

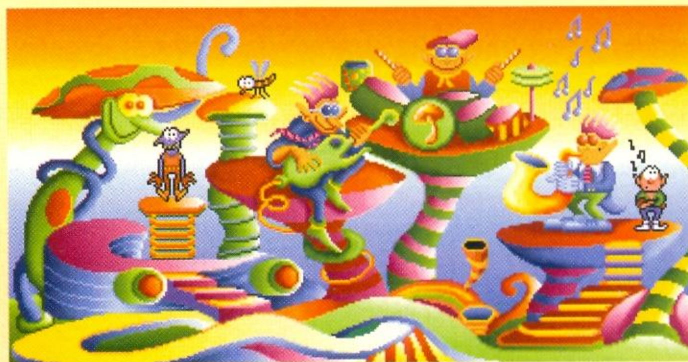
Mettre le champignon dans la machine avec WIN et l'actionner avec FIN. La machine se met en route et le liquide est bloqué par la pince.
Prendre un ver dans le bocal avec WIN.
Positionner FIN sus la trappe à gauche, sous le vautour.
Actionner le bouton de l'étagère avec WIN. Ceci projette FIN vers le vautour.
Pendant que FIN est accroché, lancer le ver au vautour avec WIN.
FIN retombe avec un morceau de viande.
Donner la viande au piranha qui recrache l'os.
Positionner un gobliins sur la poubelle.
Prendre l'os et le donner à VIVALZART qui le jette dans la poubelle, projetant ainsi un gobliin sur l'étagère.
Ramasser le gentixir et retirer la pince qui obstrue le tuyau Le liquide parvient dans le récipient.
En prélever quelques gouttes avec la bouteille à tour de rôle afin d'en boire.Les gobliins disparaissent (ils vont dans un rêve).

JAZZ

Mettre la main dans le phare avec WIN pour récupérer la baguette du batteur.

JAZZ (suite)

WIN agit avec la baguette sur la capuche afin d'obtenir le filet à papillon.
Actionner le ressort avec FIN: une pompe à vélo apparaît un laps de temps près du batteur.
Pendant ce court instant, mettre la main dans le phare avec WIN pour la récupérer.
Positionner un gobliin sur le ressort sans l'actionner.
Actionner le ressort avec l'autre: les deux sautent en alternance. La porte gauche s'ouvre.
Emprunter la porte: le chemin est bloqué en haut par le tuyau qui arrose.
Utiliser la pince sur le tuyau en bas avec l'autre gobliin.
Passer par le trou en bas à droite pour se positionner en haut à droite.
Parler au guitariste; il joue et une note vient mourir en haut à droite. La capturer avec le filet à papillon.
Gonfler le saxophoniste à 1' aide de la pompe à vélo avec WIN, FIN peut capturer le moustique qui sort du saxo à l'aide du filet.
Gonfler le saxophoniste à l'aide de la pompe à vélo avec FIN, WIN peut capturer la note qui sort



du saxo à l'aide du filet.
Utiliser le moustique sur le phare avec WIN, le batteur joue.
FIN capture la dernière note.
On est alors en possession de la mélodie.

TOM

Utiliser la mélodie sur la porte en bas à gauche.
Elle va dans l'horloge.
Aller voir TOM qui donne le sablier

TRANCHÉE

Utiliser le sablier sur la tranchée.
Emprunter l'ouverture.

MONDE 3

But: Faire forger la clé de l'armoire aux scaphandres qui permettront aux gobliins de descendre par un puits vers la mer.

GARDES

Ramasser la mayonnaise, la poser près de GROMELON.
Mettre FIN sur l'étagère et le faire sauter sur la mayonnaise.
Pendant que GROMELON est arrosé, ramasser l'épée avec WIN.
Agir avec WIN sur RUSTIK, et quand la bouche de STALOPICUS est ouverte prendre le chewing-gum avec FIN.
Utiliser le chewing-gum sur la serrure de 1'armoire pour en prendre l'empreinte .

FORGE

Donner au nain forgeron l'empreinte puis l'épée. Il demande qu'on active le soufflet.
Utiliser le tabouret avec WIN sur OTO pour lui faire une grimace. Lorsqu'il brandit sa lance, accrocher FIN dessus.
FIN peut alors sauter sur le soufflet. Le nain forgeron peut fabriquer la clé. Prendre la clé.
Utiliser la mayonnaise sur FOCUS avec WIN. Pendant que la viande est baissée, utiliser le tabouret avec FIN dessus pour en obtenir un morceau.
Prendre l'enclume avant de quitter l'écran.







GARDES

Utiliser la viande avec FIN sur AMIDAL pour récupérer son dentier.
Utiliser la clé sur l'armoire.
Prendre les scaphandres à tour de rôle.

PUITS

Emprunter le souterrain avec WIN. Il appuie sur un bouton qui fait apparaître une porte sur le côté du monstre.
Soulever la hache avec WIN, elle dévoile un bouton. Appuyer dessus avec FIN avant que la hache ne s'abaisse. La porte du monstre s'ouvre.
Emprunter le souterrain avec FIN et quand le monstre commence à parler, passer la porte avec WIN. La combinaison du mouvement de la gueule du monstre et de la voix de WIN provoque la stupéfaction de SCHWARZY. Pendant que SCHWARZY est interloqué, utiliser le tabouret sur le palan avec FIN pour l'accrocher.
Utiliser le dentier sur SCHWARZY accroché avec WIN, il se retrouve suspendu pendant un moment.
Lancer l'enclume sur SCHWARZY avant qu'il ne remonte. Il descend et soulève le couvercle du puits.
Utiliser le scaphandre sur le puits à tour de rôle.

MONDE 4

But: Se faire ouvrir le passage vers la salle du trône par la sirène et la pieuvre.

SIRÈNE

Utiliser le tabouret sur l'hippocampe avec FIN. Désormais pour grimper il suffira d'utiliser directement l'hippocampe.
Emprunter avec FIN le trou qui mène tout en haut à droite.
Agir sur le coquillage avec WIN, il le lance en l'air, le saisir avec FIN.
Emprunter avec WIN le trou qui mène tout en haut à droite.
Agir sur la cavité avec FIN, une main gantée sort. Pendant que la main est arrêtée, laisser tomber le coquillage dessus avec WIN.
Ramasser le coquillage avec WIN. Il peut ainsi capturer le gant dans lequel se trouve une étoile de mer.





ÉPAVE

Monter sur le pont et emprunter la porte avec WIN.
Allumer le fanal avec FIN, un poisson-lampe arrive.
L'attraper avec WIN positionné en haut du mât.
Utiliser le poisson-lampe sur la zone "???", un coffre apparaît.
Positionner FIN sur le gros coquillage.
Allumer le fanal avec WIN. Quand la murène apparaît, actionner le gouvernail... FIN se trouve projeté par le gros coquillage à côté de la statue.
Utiliser l'étoile sur le coffre avec WIN et actionner la statue avec FIN pendant le temps où le coffre est ouvert pour récupérer une épée.
Utiliser l'épée sur le crâne.
Ramasser le diamant.

SIRÈNE

Utiliser le gant sur le blob pour le neutraliser.
Saisir la bouteille avec FIN, elle contient un parchemin, qui est un message SOS du Prince Bouffon.
Saisir la bouteille avec WIN, elle contient une perle.
Donner la perle à la sirène. Donner le diamant à la sirène. Elle ouvre une partie du passage.
Utiliser avec FIN le parchemin sur la pieuvre. Elle ouvre une partie du passage.
Récupérer le gant sur le glob et le tabouret. Sortir.

MONDE 5

But: Il s'agit de délivrer le Bouffon en faisant absorber à AMONIAK et ses acolytes de l'élixir de gentillesse.

RÉSERVE

Actionner l'espadon avec FIN et ramasser le sel.
Soulever le couvercle de la marmite avec FIN. Tandis qu'il le tient, verser du sel sur le bonhomme avec WIN.
Prendre la lime dans les bols avec WIN.
Pendant que FIN tient la corde de droite, agir avec WIN sur celle de gauche, pour monter sur l'étagère.
Utiliser la lime sur la chaîne de COLIBRIUS avec FIN afin de le délivrer. Il s'envole avec sa cage.
Prendre une des punaises accrochées au mur.
Saler le plat de boulettes avec WIN. Quand la main d'OUMKAPOK saisit le cuisinier, poser la punaise avec FIN sur la caisse.
Quand, de douleur, le cuisinier jette la boulette, utiliser le gentixir dessus avec WIN. Désormais OUMKAPOK est neutralisé. Sortir.

TRÔNE

Pour monter sur la corniche, utiliser le tabouret dessus avec WIN et monter sur ses mains avec FIN.
Pour faire monter WIN, agir sur le bouton avec FIN et faire passer WIN par la porte qui s'ouvre dans l'oeil en bas à droite.
Pour prendre la couronne, lancer WIN dans l'oreille gauche puis actionner tout de suite la langue avec FIN.
Pour faire sortir un cafard, lancer FIN dans l'oreille gauche puis actionner tout de suite la langue avec WIN.
Pour attraper le cafard, utiliser WIN sur le trou de gauche puis tout de suite FIN sur le trou de droite avec le gant.
Placer le cafard devant le trou de droite et l'arroser de gentixir.
GLOTZIOK le mange et est neutralisé.
Faire sortir un autre cafard.

ARMURE

Il s'agit de déguiser le cafard en coccinelle et l'arroser de gentixir pour le donner à bouffer à AMONIAK.
Prendre une plume sur le heaume et la tremper dans le pot de peinture.
Placer le cafard devant le trou par lequel le peintre nourrit le roi.
Peindre le cafard en rouge. Verser du poivre dessus. L'arroser de gentixir.
On peut rendre au roi sa couronne pour qu'il retrouve sa taille normale.
Pour parler au roi, cliquer sur la pierre pour monter, puis sur le heaume.

TRÔNE

AMONIAK a disparu, ses deux acolytes GLOTZIOK et OUMKAPOK arborent un sourire niais.
On peut attraper le Bouffon.

ARMURE

Positionner le Bouffon près de la machine à rapetisser.
Placer successivement dessous FIN et WIN. Le Bouffon actionne la machine qui les rapetisse puis les suit. Ils sautent par la fenêtre du savant.







MONDE 6

PARCHEMIN

Faire agir FIN sur le manche et, juste avant qu'il le soulève, lancer WIN sur la pointe. Ils déplacent le couteau. Recommencer l'opération.
Agir avec FIN sur le marque-pages.
Utiliser le marque-pages sur la bougie avec FIN.
Ramasser l'allumette et l'utiliser avec WIN sur l'oeil.
Agir avec le Bouffon sur l'oeil. Il le shoote et casse les lunettes.
Ramasser l'éclat de verre.
Utiliser l'éclat de verre sur le rayon de lumière avec FIN.
Ramasser la boulette de cire. L'utiliser sur le sceau.
Utiliser l'empreinte sur la serrure.
Ramasser la graine et l'utiliser sur le village de la carte. Une plante pousse.
Agir sur la plante avec le Bouffon et les deux Gobliins.

PLANTE

Le Bouffon s'est réfugié dans l'arbre, il ne veut pas descendre, il a faim.
KAEL, l'arbre, propose ses pommes mais il faut un récipient.
Emprunter le trou avec WIN pour rejoindre le Bouffon. Il réagit violemment et un haricot tombe.
Actionner la pierre. Une taupe paraît.
Utiliser le haricot sur la taupe avec WIN. Pendant qu'ils luttent, prendre le bonnet avec FIN.
Utiliser l'allumette sur les pommes avec WIN.
Pendant que la pomme rebondit, utiliser le bonnet dessus avec FIN.
Utiliser la pomme sur le trou pour la faire parvenir au Bouffon.
Celui-ci descend et se précipite sur les champignons.
Les deux gobliins mangent les champignons tour à tour.







JOUETS

Agir sur les quilles avec FIN. Pendant que la boule de bowling arrive, actionner l'étoile avec WIN pour qu'il saute dessus, l'interceptant au passage.
Utiliser la boule sur le couvercle avec WIN puis positionner WIN à côté.
Actionner la dalle du bas avec FIN. L'épingle est décrochée mais va se positionner sur le parapluie.
Capturer une autre boule. L'utiliser sur le couvercle et positionner WIN sur la catapulte en bas à gauche. Actionner la dalle du bas avec FIN.
Arrivé en haut, appuyer sur l'antenne avec WIN. Le faire sauter sur la bulle.
Elle descend et se pose avec lui sur le couvercle.
Actionner la dalle du bas avec FIN. La bulle se trouve projeté vers le parapluie ce qui permet à WIN de récupérer l'épingle.
Refaire monter WIN et actionner la dalle du haut après avoir positionné FIN au pied de l'arc-en-ciel sur une dalle. Les deux gobliins se retrouvent en haut.
Actionner le bouton avec WIN pour faire couler le Bouffon. Durant le court instant où il est dans le cercle du faiseur de bulles, actionner l'antenne avec FIN pour l'enfermer dans une bulle...
Avec WIN, percer la bulle avec l'épingle pour récupérer le Bouffon.

PLANTE

Poser le Bouffon sur la catapulte.
Actionner le bouton avec un gobliin et, une fois la clé sortie de l'oeil de la statue, actionner la catapulte avec l'autre gobliin. Le Bouffon est projeté, décroche la clé et est emmené par un oiseau.
Sortir dans le fond.

MONTAGNE

Pendant qu'un gobliin soulève la pierre, l'autre gobliin, positionné sur la plate-forme supérieure la prend pour la poser au deuxième niveau.
Recommencer l'opération pour mener la pierre au 3ème niveau.
Positionner un gobliin sur le lion, lancer la pierre depuis le 3ème niveau avec l'autre gobliin.
Le premier gobliin se retrouve positionné sur l'épaule droite du géant. Le faire agir sur la tête rouge, qui chute.
Redescendre.
Mener la pierre sur le deuxième niveau.
Positionner WIN sur le lion et lancer la pierre dessus avec FIN.
WIN se retrouve positionné sur l'épaule gauche du géant. Emprunter le trou de l'épaule. Il se retrouve auprès de la tête qui a chuté.
Positionner FIN sur le lion et actionner la tête avec WIN. FIN se retrouve sur le rocher en lévitation.
Déplacer FIN sur le "point d'équilibre" situé au milieu du rocher. Il se met à sauter et le rocher descend.



Lorsque celui-ci parvient à la hauteur de WIN, le faire sauter dessus.
Le rocher remonte. Faire agir WIN sur le petit rocher près de la cage aux oiseaux et, durant le très court instant où il fait le pont, faire marcher FIN sur lui .
Utiliser la lime sur la cage avec FIN et récupérer la clé.

PLANTE

Utiliser la clé sur la porte.

MONDE 7

LABO

Utiliser l'eau de la fontaine sur le Bouffon. Il est emmené au Royaume des Morts par une créature maléfique.
Ramasser le crayon et l'utiliser 3 fois avec WIN sur le tableau noir.
Ramasser l'éponge que le magicien, excédé, lui jette à la tête.
Utiliser le crayon avec FIN sur le portrait du magicien.
Pendant qu'il reçoit des coups de boomerang, sauter sur le fauteuil avec WIN pour l'attraper au vol.
Utiliser l'eau sur le magicien. Celui-ci frappe du poing sur la table faisant tomber un cure-dents à l'autre bout de la pièce.
Envoyer le boomerang avec FIN pendant que le cure-dents rebondit.
Utiliser le cure-dents avec WIN sur le squelette pour ouvrir sa cage thoracique. Une bouteille se fracasse au sol.
Utiliser l'éponge sur la flaque.
Pendant que WIN agit sur la pipe, utiliser l'éponge imbibée sur la fumée avec FIN.
Le passage vers le Royaume des Morts s'ouvre.
L'emprunter.

ROYAUME DES MORTS

Positionner FIN sur l'oeil en bas à droite et WIN à l'extrémité gauche de la plate-forme en haut à droite: WIN saute, et FIN se trouve projeté.
Ramasser la souris. Utiliser la souris sur la boue. Sauter sur le crocodile.
Pendant que AMONIAK tend la main pour l'attraper, utiliser le boomerang avec l'autre gobliin sur les dents: le Bouffon tombe.
Avant que le petit démon ne renvoie le Bouffon à AMONIAK, faire sauter un gobliin depuis l'extrémité gauche de la plate-forme en haut à droite: l'oeil est projeté et assomme le petit démon.
Poser l'éponge sur le rocher.
Positionner le Bouffon sur l'oeil et faire sauter WIN depuis l'extrémité gauche de la plate-forme en haut à droite: le Bouffon est projeté sur l'éponge qui s'exprime sur le rocher. Pendant que l'eau coule, utiliser le crayon avec FIN sur le rocher. Il dessine une porte qui demeure un court instant. Agir sur la poignée de la porte avec WIN.
Les trois héros sortent.





Amiga

Achat

Département 62
Ach. DD 40 Mo mini, entre 700 et 1000 Frs. Contacter Feuille Thomas, 3 Res Velasquez, 62800 Lievin, ou entre 18 et 20h, au (16) 21 44 41 28.

Département 66
Ach. sur A500, DD de préférence à bas prix et bon état. Téléphoner le soir HR, au (16) 68 29 04 82.

Département 75
Ach. logiciels de rugby sur A500. Contacter Charles, au (1) 49 25 18 67 HB.

Département 92
Ach. carte Pc Amiga et 68882. Concour sur Great Courts 2 : Lots à gagner. Vds. portable : 3000 Frs, imprimante portable 6P/Min : 3500 Frs, Tonner Lazer : 250 Frs. Téléphoner au (1) 46 97 17 47.

Contact

Département 6
Vds. Ech. Nbrx jx sur Amiga, contact sérieux. Contacter Patrick Legard, 44 Rte Daspremont, 06690 Tourrette Levens.

Département 6
Ech. demos Amiga. Contacter Guillot Pascal, poste restante, 06000 Nice.

Département 11
Cherche contact sur A1200. Ach. M Island 2. Contacter Pouvillon Christophe, 17 rue Gambetta, 11400 Castelnaudry, ou au (16) 68 23 30 99.

Département 19
Cherche contact durable, pour échange et oldies A500, 1 Mo. Contacter Rovecchio Vincent, 267 rue champion, 13300 Salon.

Département 27
Cherche contact sur A500/600. Contacter Andree au (16) 32 67 86 73.

Département 31
Cherche contact sur A500, sur Toulouse. Téléphoner le week end, au (16) 61 90 24 78.

Département 34
Cherche contacts sur A500, fan de wargames, Sim, aventure, échange sérieux et rapides. Contacter Pugliesse Aurelien, 506 ebclos Bijus, 34280 Carnon.

Département 35
Cherche contact sur Amiga. Contacter J Luc, au (16) 99 97 97 34.

Département 38
Cherche contact sérieux sur A500/600, dans le 38. Contacter FAn-bien Navarrette, 45 Ave P Langevin, 38130 Echirolles, ou au (16) 76 09 77 68.

Département 54
Cherche contac sur A2000, pour échange de news et oldies, posséde SF 2, Flashback, cherche surtout JDR et aventure. Contacter Nicolas, le week end, au (16) 83 52 00 12.

Département 54
Cherche contacts sérieux sur Amiga, pour achat ou échange, posséde de Nbrx news. Vds. Ech. jx S Nes, SFC. Contacter Regnier Cédric, 15 rue Joffre, 54110 Crevic.

Département 57
Ech. jx et utils sur A500. Contacter Antoine, au (16) 87 58 54 85.

Département 59
Cherche contact sérieux sur A500/600 pour échange ou vante. Contacter Mickael Rombouts, 15 rue Charles Delescluses, 59290 Wasquehal.

Département 59
Cherche contact sérieux sur A500 et 600, posséde S Fighter 2 et Nigel Mansell. Contacter Vervloedt Matthieu, 8 rue C Corot, 59250 Halluin.

Département 60
Ech. Vds. news et oldies sur Amiga. Contacter Stéphane, après 19h, au (16) 44 56 15 83.

Département 62
Ech. ou Vds. sur A500 : SF 2, Flashback, A Train). Contacter Emeril, au (16) 21 34 13 64.

Département 62
Cherche contacts sur A500. Contacter Delhomel Anthony, 10 rue de Douai, 62300 Lens.

Département 65
Cherche contacts A600, et échange news. Contacter Bacquerie Cedric, 9 rue d aurat, 65000 Tarbes.

Département 67
Cherche contacts sur A500, pour échange de démos, utils. Contacter Rebaulb Matthieu, 3 rue Bel air, 67310 Wasselonne, ou au (16) 88 87 07 86.

Département 70
Ech. original de Caimpaign contre UMS 2. Téléphoner après 19h, au (16) 84 75 59 05.

Département 71
Cherche contacts sérieux durables et rapides sur A500, 1 Mo, ou non. Contacter Plassmann Cyrille, 8 rue des quatre vents, 71403 Autun Cedex.

Département 76
Cherche contact sur A500, pour échange de jx... Contacter Julien, au (16) 35 38 93 55.

Département 76
Cherche contact sur Dieppe et Greges pour échange sur A500. Contacter Arnaud Brevier, 105 Ave Gamvetta, 76200 Dieppe.

Département 76
Cherche contact sérieux et durable sur A500. Contacter Vincent Delabarre, après 17h, au (16) 35 04 31 32.

Département 78
Cherche contact sur A500, pour échange de jx. Contacter Vincent, au (16) 39 74 38 99.

Département 80
Cherche contact sur A500, pour échange. Contacter Duhamel Arnaud, 3 rue des ecoles, St Vast, 80310 Picquigny, ou au (16) 22 51 20 97.

Département 89
Ech. Vds. jx Amiga à bas prix, Nbrx news. Contacter Mauduit Michel, Chemin des Cordeliers BA N67, 89700 Tonnerre, ou au (16) 86 55 29 72.

Département 91
Cherche contacts cools pour échange sur A1200, et vends originaux Amiga pas cher. Contacter Paul, au (16) 60 80 54 34.

Département 94
Cjherche contact sur A500 pour échange sur Paris et sa région. Contacter Richard Lapeyre, 26 rue de plaisance, 94000 Creteil.

Département 94
Cherche contact sur A1200. Contacter Pascal, au (1) 48 81 34 27.

Département 95
Cherche contacts sérieux sur A500, pour échange de démos. Contacter Kowal Ewski Pascal, 19 rue de Boran, 95820 Bruyere S/Oise.

Département 99
Ech. ou Vds. demos, news. Contacter Martin David, 65 Rte de trois ponts, 4970 Stavelot, Belgique.

Vente

Département 2
Vds. originaux : Crazy Cars 3, F 15, Soccer Stars : 100 frs pce. Contacter Patrice, au (16) 23 62 63 80.

Département 13
Vds. CDTV + 13 titres CD + drive externe + clavier + souris + logiciels Amiga : 3500 Frs. Contacter Stéphane, au (16) 91 65 00 73.

Département 13
Vds. A500 + Mo + joy + souris + tapis + Nbrx diks : 3000 Frs. Contacter Stéphane Loubergue, 143 rue F MAuriac, 13010 Marseille, ou au (16) 91 26 00 14.

Département 16
Vds. A500 + Ext 1 Mo + jx + joystick + souris + Nbrx disks : 2000 Frs. Contacter Christophe Guillote, 3 les basses justices, 16440 Mouthiers, ou au (16) 45 67 96 79.

Département 17
Vds. A500 + souris + prise péritel : 2000 Frs. Contacter LAurent, après 19h, au (16) 42 89 55 69.

Département 18
Vds. jx (SF 2, Flashback, Epic, C pour un C...), entre 100 et 200 Frs et cherche programeur en AMOS. Contacter Romain Guillaume, le bourg, 18220 Morogues, ou au (16) 48 64 32 74.

Département 20
Vds. A500 + Ext 1 Mo + Nbrx jx et utils + 2 joy + souris : 2800 Frs. Contacter Laurent, au (16) 95 31 44 66.

Département 21
Vds. jx Amiga à bas prix : Dune, Arme fAtal, SF 2, Flashback... Contacter Nicolas Thiebaud, au (16) 80 29 00 09.

Département 26
Vds. lot de jx pour Amiga : 450 Frs. Contacter Lapoulle Thierry, au (16) 75 01 91 46.

Département 27
Vds. jx Amiga. Contacter Muriel, au (16) 32 61 15 01.

Département 29
Vds. news sur Amiga. Contacter Franck, au (16) 98 47 64 72.

Département 30
Vds. A500 + Ext 512 Ko + Nbrx jx + 2 joysticks + souris : 2500 Frs. Contacter Amoroso Gerald, au (16) 66 70 02 99.

Département 30
Vds. A2000 + moniteur 1084S + 2 Mo + 2 éme lecteur + joystick + Nbrx jx : 6500 Frs. Contacter Alain, à 13h30 ou 19h30, au (16) 66 39 29 47.

Département 31
Vds. jx A500 : Civilization, D DAy, Microprose Golf, Platoon... Téléphoner au (16) 61 07 72 23.

Département 32
Vds. A500 + 512 Ko + souris + manette + doubleur + Nbrx jx + boite de rangement : 2700 Frs. Contacter Michel, au (16) 62 09 20 51.

Département 35
Vds. news à bas prix pour A500. Contacter Gwenole, au (16) 99 89 71 86.

Département 37
Vds. le Bible de l'Amiga + disk derniere édition, valeur : 390 Frs, vendu : 250 Frs. Contacter Coustard Eric, 4 Ave du Gal de Gaulle, Appt 11, 37000 Tours.

Département 37
Vds. utils, démos à prix déments. Contacter Balle A, BP 3, 37530 Nazelles Negron.

Département 38
Vds. A500, souris + Nbrx jx + joystick + cartouche MK3 + Ext 1 Mo : 2800 Frs à débattre. Téléphoner après 19h, au (16) 76 30 40 97.

Département 39
Vds. jx Amiga à bas prix (Flashback, SF 2...). Contacter Viard Johann, 115 rue des Perosey, 39000 Lons le Saunier, ou le week end, au (16) 84 43 01 65.

Département 44
Vds. jx originaux à prix divers. Contacter Briaux Patrice, 40 bis rue du Lt Marty, 44230 St Sébastien S/Loire, ou au (16) 40 03 32 83.

Département 44
Vds. A500 + Ext + 1 manette + moniteur couleur + lecteur externe + livres + Nbrx news : 3500 Frs. Contacter Paul, après 19h, au (16) 40 52 15 74.

Département 44
Vds. jx originaux (Disc, Elvira, BAttle of Britain, Chuck Rock...), avec boite et notice : 100 Frs pce. Contacter Laurent, au (16) 40 47 81 81.

Département 46
Vds. Nbrx jx et news à bas prix (A Train, MLotus 3, SF 2, Monkey 2...). Contacter Dorian, ou Julien, au (16) 65 22 58 91.

Département 49
Vds. A500 + Ext + moniteur 1083S + 3 jhoys + 2 souris + lecteur externe + jx + logiciels + boite de rangement + autres materiels : 5000 Frs à débattre. Contacter Jimy, au (16) 41 44 20 89.

Département 54
Vds. ou Ech DP. Contacter J Luc Berger, 56 Bd des aiguillettes, 54600 Villiers les Nancy.

Département 54
Vds. ou Ech jx et utils, pour A500 et A1200. Contacter J Luc Berger, 56 Bd des aiguillettes, 54600 Villiers les Nancy.

Département 54
Vds. pour A2000, ou autre carte HCD+ SCSSSSSSI controleur 6 Mo Ram, DD 120 Mo : 5700 Frs. Contacter Marc, au (16) 83 41 41 47.

Département 57
Vds. A500 + écran couleur + Ext 1 Mo + Nbrx jx et utils + souris + 3 joystick : valeur 10 000 Frs, vendu : 6000 Frs. Contacter Fred, au (16) 87 85 22 25.

Département 57
Vds. ou Ach. jx à bas prix, contact sérieux sur Amiga. Contacter Armando, au (16) 87 91 31 14.

Département 57
Vds. A500 +Ext 1 Mo + prise péritel + 1 joy + Nbrx disks : 1500 Frs. Contacter Pierre, au (16) 82 91 02 29.

Département 59
Vds. pour A500 : HD 50 DC Protar de 105 Mo, avec 8 Mo Ram, valeur : 9100 Frs, vendu : 6000 Frs, garanti 4 mois. Téléphoner après 19h, au (16) 20 56 72 30.

Département 59
Vds. A2000 + 2 drives interne 3" + moniteur 1083S + Speed King + souris et tapis + revues + Nbrx disks : 5800 Frs. Contacter Michael, au (16) 27 37 23 97.

Département 60
Vds. A500 + Ext 512 Ko + horloge + DD + jx : prix interessant. Contacter Lionel, après 19h, au (16) 44 21 97 86.

Département 60
Vds. A500 + moniteur 1084 + 3 Mo + lecteur Ext + imprimante + scanner + digitaliseur de son + data switch + cartouche MK3 + Nbrx logiciels. Téléphoner 16) 44 20 07 06.

Département 61
Vds. A500 + Ext 512 Ko + lecteur Externe + Nbrx jx : 2700 Frs, et originaux : 150 Frs. Contacter Boris, au (16) 33 28 62 61.

Département 62
Vds. news à bas prix sur A600. Contacter Leroy Arnaud, 2 rue des Mathelins, 62840 Fleurbaix.

Département 62
Vds. CDTV + Trackball + clavier + 10 CD + 2 lecteur + Nbrx disks : 5000 Frs. Contacter Cabaj Sylvain, 41 allée Albert Camus, 62800 Lieven, ou au (16) 21 44 32 44.

Département 62
Vds. A500 + 2 Mo : 2500 Frs. Téléphoner au (16) 21 22 20 51.

Département 65
Vds. A200 B 1.3 : 2000 Frs, Ext 40 Mo, Emul. Pc, DD 40 Mo + 5" + disk : 2000 Frs. Contacter Denis, le soir, au (16) 62 45 26 37.

THE ABONNE'MAN



He's back to abonne you!

CE MOIS-CI

THE ABONNE'MAN DEJOUE LES PIEGES DES JOUETS EN BOIS!

Mes amis, l'heure est grave, j'ai découvert que les jouets en bois étaient dangereux pour votre santé. Ils atrophient les cerveaux des joueurs et provoquent des crises d'éternuement. Ne vous laissez pas faire, les amis, je vous ai préparé un abonnement-remède, prenez-le et dites non aux jouets en bois! Résistez!

Pour vous protéger, vous avez le choix entre deux formules d'abonnement:
• Les 11 numéros de Joystick, au prix de 220 francs au lieu de 280 (10 x 25 + 30).
• Les 11 numéros de Joystick et un jeu (JIM POWER ou TINY SKWEEKS) pour 305 francs seulement. 305 francs, c'est le prix de 11 numéros plus 25 francs de frais de port! Bon plan!
Dans les deux cas, vous bénéficiez des avantages accordés aux abonnés: 120 minutes de connexion sur 3614 JOYSTICK, et vos petites annonces sont prioritaires. Enfin, bonne nouvelle, je me suis arrangé pour que le magazine arrive chez les abonnés quelques jours avant sa sortie en kiosque!

BEURP BURPS...

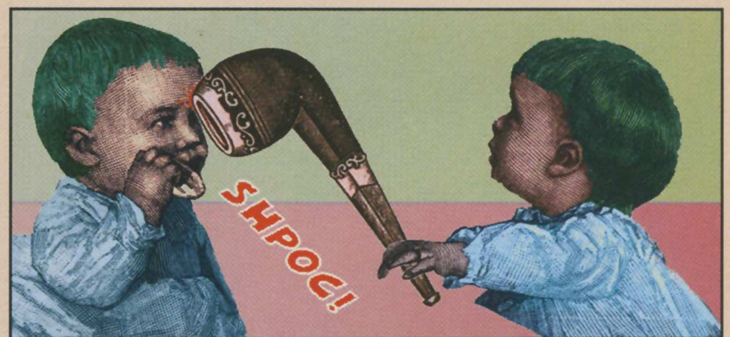
Le bois provoque des éternuements.

Il y a de vilaines échardes dans les jouets en bois.



2 FORMULES POUR S'ABONNER

2 JEUX VIDEO POUR S'AMUSER



Les jouets en bois énervent et poussent à la violence.

-- BULLETIN D'ABONNEMENT --

À REMPLIR ET À RENVOYER AVEC VOTRE RÉGLEMENT À:
JOYSTICK ABONNEMENT • 103 BD MAC DONALD • 75019 PARIS

☐ Je veux juste un abonnement à **220F** (350F pour l'Europe et 500F pour le reste du monde).
☐ Je veux un abonnement et un jeu, j'envoie **305F** (frais de port compris).
OFFRE VALABLE POUR LA FRANCE METROPOLITAINE EXCLUSIVEMENT et jusqu'à la prochaine offre.
JIM POWER ☐ AMIGA ☐ ST ☐ CPC DK
TINY SKWEEKS ☐ AMIGA ☐ ST ☐ PC3'1/2 ☐ PC 5'1/4 ☐ CPC DK ☐ CPC K7 ☐ C64 DK ☐ C64 K7
Je veux aussi les 120mn de crédit en 3614 sur le serveur JOYSTICK et j'indique mon pseudo............................(qui doit déjà exister sur le serveur)
☐ Je commande des anciens numéros. J'envoie 25F par exemplaire, sauf le 7, le 18 et le 29 qui sont à 30F. (Rajouter 5F pour l'Europe et 10F pour le reste du monde, par exemplaire commandé). Envoyez-moi le(s) n°(s): ....
Nom: ....Prénom: ....
Adresse: ....
CP:......................Ville: ....Tel:..............................Age: ....ans
Modèle d'ordinateur : ....Modèle de console:..............................
N'oubliez pas de joindre votre règlement! Délai d'envoi du cadeau: 4 semaines.

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

Département 67
Vds. A500 + 2 joy + 1 Mo + Nbrx jx (Kick Off, Larry...) + souris : 2690 Frs. Contacter Henri, au (16) 88 25 13 94.

Département 69
Vds. A500 + accessoires + manuel + joystick + Nbrx jx + Ext 512 ko : 2500 Frs. Contacter Ly Albert, 19 rue du 14 juillet, 69100 Villeurbanne.

Département 71
Vds. A500 + Ext + péritel + disks : 2000 Frs à débattre. Contacter Jaouen Pascal, 14 rue St Nazaire, 71140 Bourbon Lancy, ou au (16) 85 89 25 85.

Département 72
Vds. jx Amiga et Pc. Contacter Piron Frederic, 189 Bd la petite vitesse, 72200 La Fleche, ou au (16) 43 94 26 85.

Département 75
Vds. A500 + Ext 512 ko + 2 joysticks + souris + Nbrx jx : 2900 Frs. Contacter Gregory, après 18h30, au (1) 43 64 64 17.

Département 75
Vds. A2000 + moniteur couleur 1084S + DD GVP 52 Mo + 2 lecteur 3" + joystick + Nbrx disks + Action Replay... : 5500 Frs. Téléphoner au (1) 64 35 71 52.

Département 75
Vds. A500, clavier, moniteur couleur, Ext , imprimante, 3 joysticks, Nbrx disks, 4 boite de rangement... : 3500 Frs. Téléphoner au (1) 43 85 58 94.

Département 75
Vds. A500+ (1 Mo) + moniteur 1083 + Nbrx disks + 3 joys + Start Pack + docs + GFA 3 + compilateur + boite de rangemant : 2800 Frs. Téléphoner au (1) 45 20 10 44.

Département 75
Vds. A500 + Nbrx jx + joystick + souris : 2300 Frs. Contacter Christophe, au (1) 46 45 15 58.

Département 75
Vds. news Amiga à bas prix. Contacter Farid Bellit, 20 place des 4 vents, 78570 Chanteloup les vignes, ou au (16) 39 70 59 03.

Département 75
Vds. A500 + Ext 1 mo + moniteur Philips + 2 joys + docs + souris + originaux : 3000 Frs à débattre. Contacter Joseph, après 18h, au (1) 43 40 11 97.

Département 75
Vds. A500, 1 Mo + moniteur couleur stéréo + souris + 2 joystick et Nbrx jx + manuel : 3400 Frs. Téléphoner au (1) 43 27 80 13.

Département 75
Vds. jx sur Amiga à bas prix. Contacter Nabil, de 16h30 à 22h, au (1) 40 38 91 52.

Département 76
Vds. disque dur HD 500 + GVP + 2 méga Fast Ram + softs. Téléphoner au (16) 35 41 28 16.

Département 76
Vds. A500, 3 Mo, Lecteur interne et externe + souris + 2 joys + prise péritel + 10 jx. Téélphoner au (16) 34 77 14 96.

Département 76
Vds. moniteur 1084 pour Amiga : 1300 Frs, imprimante Citizen 120D, 9 aiguilles : 900 Frs. Contacter Alexis, au (16) 35 69 50 66.

Département 77
Vds. A500 + moniteur couleur + Ext 1 Mo + Nbrx jx + joystick : 4500 Frs. Contacter Nicolas, au (16) 64 39 89 98.

Département 77
Vds. A500 + moniteur couleur stéréo + Ext + digitaliseur vocal + Nbrx jx : 3800 Frs. Téléphoner au (16) 64 90 71 06.

Département 78
Vds. A500 + Ext 512 Ko + jx : 2200 Frs. Contacter Okaro Gilbert, 55 Rte de St Germain, 78200 Mantes le ville, ou au (1) 30 92 02 83.

Département 78
Vds. news sur A500 à bas prix. Contacter Vincent, au (16) 39 74 38 99.

Département 78
Vds. sur Amiga jx originaux : 150 Frs pce, et MS + 6 jx : 750 Frs, valeur : 1800 Frs. Téléphoner au (1) 30 21 51 62.

Département 78
Vds. Flasback : 175 Frs, ou contre WWF 2, ou 1, ou Monkey 2 vf. Contacter Arnaud Creuze, 4 allee du bout des pres, 78720 Cernay.

Département 78
Vds. A500 + Ext 1,5 Mo + Tapis et souris + joystick + Nbrx jx : 2400 Frs. Contacter Richard, après 19h, au (16) 39 73 58 03.

Département 82
Vds. news sur Amiga à bas prix. Contacter Bruno Magnier, 10 rue F Poulenc, 82000 Montauban.,

Département 83
Vds. A500 + Ext + horloge + moniteur couleur 1083S + 2 joys + souris + Nbrx jx : 3000 Frs. Téléphoner au (16) 94 87 43 46.

Département 83
Vds. jx sur Amiga. Contacter Arnaud Meillier, Rte de toulon, La Fontonne, 83170 Brignoles.

Département 88
Vds. ou Ech. jx Amiga (Heimdall, Agony, Leander, Beast 3, XJ 220, Ork) : prix à débattre. Contacter Pierre Henri, après 19h, au (16) 98 95 76 59.

Département 89
Vds. news à bas prix. Contacter Philippe, au (16) 86 62 49 40.

Département 89
Vds. news sur Amiga, S Nes, Pc, sérieux et rapide et cherche contact sur S Nes. Contacter Philippe, au (16) 86 62 49 40.

Département 91
Vds. A500+ Rom 2.0, moniteur 1083S, lecteur externe 3", joystick; Nbrx logiciels : 3600 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 69 83 35 97.

Département 91
Vds. A500 + 512 Ko + joytick + cable péritel, sous garantie : 3000 Frs. Contacter David, entre 18 et 20h, au (16) 69 42 94 56.

Département 91
BVds. A500+, 1 Mo + SF 2, Pictionnary + souris + péritel : 1890 Frs. Contacter Julien, après 17h, au (16) 60 46 34 04.

Département 91
Vds. jx Amiga : 80 Frs : Rugby W Cup, WWF, SOS Fantomes 2, Panza, G Axe... Téléphoner au (16) 60 78 11 19.

Département 91
Vds. A2000 + moniteur + Nbrx jx + souris + joy + 2 Mo + 2 lecteur + tapis : 4700 Frs à débattre. Contacter Sylvain, après 18h, au (16) 69 01 93 66.

Département 92
Vds. A500 + Ext 2 Mo + lecteur Ext + moniteur 1084 + Nbrx jx et utils + imprimantes + scanners : 5500 Frs. Contacter Paul ou leon, après 18h, au (1) 47 25 49 91.

Département 92
Vds. A2000 + carte GCP HD8 + 3 Mo Ram, DD 80 Mo + 2 FD : 4800 Frs, A2000 1 Mo Ram 2 FD 880 Ko : 2800 Frs. Contacter Ludovic, le soir, au (1) 40 87 10 76.

Département 92
Vds. A500 + Ext + lecteur externe + joystick + moniteur couleur 1084S + livres : 4800 Frs. Contacter Fabien, au (1) 47 46 10 79.

Département 92
Vds. A500 + Ext 512 Ko + manette + souris + docs + Nbrx jx : 2500 Frs. Contacter David, au (1) 47 36 97 77.

Département 92
Vds. A500 + moniteur + 1 Mo + 2 joystick + Nbrx jx : 4000 Frs. Contacter Aziz, au (1) 47 94 59 98.

Département 92
Vds. A500 + 1 Mo + Nbrx jx et utils (DPaint, Amos, Agony...) + joystick + revues + docs + DP + boite de rangement : 2500 Frs. Contacter Sylvain, au (1) 46 660 49 77.

Département 93
Vds. A500 + Ext + lecteur externe + Nbrx disks + joystick + livres : 2600 Frs et avec moniteur : 3600 Frs. Téléphoner au (1) 48 55 57 70.

Département 93
Vds. A500 + Ext 1 Mo + joystick + Nbrx jx + disks : 2300 Frs. Contacter David, entre 17 et 19h, au (1) 48 34 49 82.

Département 93
Vds. A500 + Ext + joys + souris + Nbrx jx + revues : 4000 Frs. Contacter Romain, au (1) 49 42 08 98.

Département 93
Vds. jx sur A500 à bas prix. Contacter Ristat Franck, 24 rue du 11 novembre, 93330 Neuilly S/Marne, ou au (1) 43 08 15 53.

Département 93
Vds. jx Amiga à bas prix. Contacter Bajolais Fabrice, 25 av des chevrefeuilles, 93220 Gagny, ou au (1) 43 88 09 01.

Département 93
Vds. A1000 (512 Ko) + lecteur externe + trés Nbrx disks + joystick + livres : 2000 Frs. Contacter J Luc, après 19h, au (1) 48 47 90 73.

Département 94
Vds. A500 + Ext + jx + joys + souris + moniteur, le tout sous garantie, prix à débattre. Téléphoner après 17h, au (1) 48 86 76 00.

Département 94
Vds. A500 + Ext + moniteur couleur + Nbrx jx (SF 2...) et utils + souris + livres : 4500 Frs. Contacter Thomas, au (1) 45 90 05 55.

Département 94
Vds. news et oldies sur Amiga. Contacter Pierlot Laurent, 86 rue V Recourat, 94170 le Perreux S/Marne.

Département 94
Vds. A500 + souris + 1 joy + Ext + péritel + revues + jx et utils + cordon stéréo : 2000 Frs. Contacter Morad, au (1) 47 26 21 69.

Département 94
Vds. Street Fighter 2 sur Amiga. Contacter Fabrice Ampen, 4 rue du Cpt Murinet, 94270 Kremlin Bicetre, ou au (1) 46 77 13 09.

Département 94
Vds. A500 + Ext 512 Ko + prise péritel + souris + joystick + manuels + disks + boite de rangement + cable stéréo : 2000 Frs. Contacter Cyrille, au (1) 45 76 60 85.

Département 95
Vds. A500, moniteur couleur, souris, joy, revues, Nbrx logiciels (jx, dessins musique), filtre écran. Téléphoner au (16) 34 43 74 76.

Département 95
Vds? news à bas prix. Contacter Xavier, au (16) 34 08 08 98.

Département 95
Vds. A500 + Ext 512 Ko + souris + joystick + Nbrx jx : 1800 Frs. Téléphoner au (16) 39 64 58 58.

Département 95
Vds. disquettes 3", pour Amiga et ST : 3 Frs pce. Téléphoner au (16) 39 88 18 23.

Département 95
Vds. A500 + Ext 512 Ko + moniteur couleur 1083S + souris + housses + jx originaux, valeur : 10000 Frs, vendu : 4500 Frs. Contacter Alain, après 18h, au (16) 39 59 85 05.

Atari

Achat

Département 75
Ach. Atari 1040 + souris : 1000 Frs. Contacter Maxime, après 18h, au (1) 40 72 69 41.

P.A. GRATUITES

Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
Ce bon à découper est valable pour un numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires.
(joindre étiquette d'expédition.)
Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

37

❑❑ Votre Département (à remplir oligatoirement)
RUBRIQUE : ❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ CONTACT
STANDARD : ❑ AMIGA ❑ ATARI ❑ CPC ❑ PC ❑ AUTRES
❑ MASTER SYSTEM ❑ MEGADRIVE ❑ NEC ❑ NINTENDO

JOYSTICK PA., 103 Bd Mac Donald, 75019 PARIS

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

Contact

Département 2
Cherche contact, pour échan-ge de jx exlusivement. Teélphoner au (16) 23 98 43 21.

Département 44
Cherche contacts sérieux sur ST, posséde Nbrx jx. Contacter Jouan Yann, au (16) 40 82 04 96.

Département 51
Cherche contact sérieux sur ST, pour échange de jx et utils. Contacter Louis Eric, 2 Sq F Chopin, 51200 Epernay, ou au (16) 26 54 50 96.

Département 51
Cherche contact sur ST. Téléphoner au (16) 26 52 88 06, ou en 3615 Joystick Bal LOBSTEr.

Département 51
Ech. news sur ST (jx, utils). Contacter Konstanty Eric Blesma, 51340 Pargny, ou ua (16) 26 73 78 12.

Département 59
Cherche contact sur Amiga, Atari, et SFC. Contacter Vennin Yoann, 152 rue Faidherbe, 59260 Hellemmes, ou après 20h, au (16) 20 33 29 17.

Département 62
Cherche contact sur ST, pour échanges de news. Contacter Megalogang, 12 rue de la mairie, 62145 Liettres.

Département 71
Cherche contact sérieux pour échange sut ST (Nicky Boom, Hook...). Contacter Millier Sébastien, au (16) 85 26 26 57.

Département 95
Recherche Death Wish sur ST : 200 Frs, ou contre Panza Kick Boxing, ou autres jx. Contacter Sylvain, au (16) 39 86 39 91.

Vente

Département 6
Vds. news sur ST à bas prix. Contacter Jerome Rozelot, 77 chemin des basses moulieres, 06130 Grasse, ou au (16) 93 09 04 75.

Département 13
Vds. 520 STE + Nbrx jx + souris + cable péritel : 1500 Frs. Contacter J Claude, après 20h, au (16) 91 25 84 94.

Département 14
Vds. 520 ST + moniteur couleur + jx originaux + joy + souris + utils + livrets : 2700 Frs. Contacter Régis, après 17h30, au (16) 31 89 50 41.

Département 17
Vds. 520 STE + moniteur couleur + Nbrx jx + souris et tapis + utils + revues : 4000 Frs. Contacter Dimitri, après 19h, au (16) 46 58 20 20.

Département 21
Vds. jx originaux (B Brothers, Robocod 1...) : 60 Frs pce. Contacter Nicolas, au (16) 80 29 90 09.

Département 29
Vds. sur ST : Crime City : 80 Frs, Livres : GFA 3.0, livre du graphisme, le grand livre de l Atari, midi musique séquenceur... Téléphoner après 18h, au (16) 98 85 20 57.

Département 31
Vds. 1040 STF + moniteur couleur SC 1425 + jx + souris + boite de rangement : 2800 Frs. Contacter Benji, au (16) 61 63 07 73.

Département 33
Vds. sur Atari : Simpsons + notice : 150 Frs. Contacter Anne, au (16) 56 89 23 93.

Département 33
Vds. 1040 STE + moniteur couleur SC1435 + mantte + jx (S Fighter 2...), valeur : 6000 Frs, vendu 3000 Frs. Contacter CAmille, après 17h30, au (16) 56 05 32 51.

Département 42
Vds. 1040 STF : 1200 Frs + Nbrx jx de 75 à 130 Frs. Contacter Guillaume, au (16) 77 37 14 88.

Département 44
Vds. Nbrx jx récent et originaux sur ST : 50 Frs. Contacter Christophe, au (16) 40 93 52 59.

Département 44
Vds. 520 STE 1 Mo + lecteur Ext + Nbrx softs + doc + boite de rangement + livre + 3 joy + souris + revues... : 2900 Frs + imprimante Amstrad DMP 4000-136 Col : 1100 Frs. Contacter Xavier, au (16) 40 89 21 45.

Département 49
Vds. 520 STF + utils + Nbrx disks vierges + Nbrx jx + joystick + souris + manuel : 2000 Frs. Contacter Gildas, après 19h, au (16) 41 76 07 20.

Département 59
Vds. 520 STE, 1 Mo + moniteur couleur + Nbrx jx originaux + 2 boites de rangements + joy + souris : 4000 Frs, valeur : 8200 Frs. Contacter Greg, après 18h, au (16) 20 39 26 57.

Département 59
Vds. lecteur 3'' : 500 Frs et vélo : 500 Frs (9/12 ans), ou les 2 : 900 Frs. Téléphoner après 17h, au (16) 20 05 20 28.

Département 59
Vds. 1040 STE + moniteur couleur + souris et tapis + livres + Nbrx jx et utils + cordon ralonge joy : 4000 Frs. Contacter Christophe, au (16) 88 44 01 76.

Département 60
Vds. 520 STF + prise péritel : 1200 Frs. Téléphoner au (16) 44 22 09 13.

Département 60
Vds. 520 STF DF + souris + Nbrx jx et utils + manuels : 1500 Frs. Contacter Boitieux Sylvain, 30 rue de la république, 60280 Clairoix.

Département 62
Vds. 30 images Raw : 300 Frs (+ 10 jx), échange DP disk catalogue : 10 Frs. Contacter Bertrand Fourdain, 4 rue du doyen, 62310 Fruges.

Département 62
Vds. 520 STF + moniteur couleur + peritel + imprimante + jx + logiciels + souris + manuel et revues : 5500 Frs. Contacter Sébastien, après 18h, au (16) 21 58 75 22.

Département 69
Vds. 520 STF + joystick + jx : 200 Frs, ou contre S Nintendo. Téléphoner au (16) 78 98 16 69.

Département 69
Vds. jx sur STE : Ween, Epic, Lotus 2... de 100 à 180 Frs, Ext 1 Mo : 300 Frs. Contacter Bonnet Nathanael, le week end, au (16) 78 80 93 64.

Département 74
C-Vds. 520 STE couleur + souris + 2 joysticks et Nbrx jx + cable d'alimentation : 2000 Frs. Contacter Marco, après 16h30, au (16) 50 44 02 17.

Département 75
Vds. 1040 STE + moniteur couleur + accessoires + Nbrx jx : 3000 Frs. Contacter Fulvio, au (1) 42 54 72 23.

Département 75
Vds. 1040 STE + Nbrx jx + utils + 2 joys + moniteur couleur SC 1224, ou contre S Nes + 4 jx, valeur : 7000 Frs, vendu : 2500 Frs. Contacter Romain, après 18h, au (43 22 68 49.

Département 75
Vds. 520 STE , 4 Mo, 2 joysticks, souris, Nbrx logiciels (F19, F15 II, Falcon...) : 4500 Frs. Contacter Zydak, le soir, au (1) 45 51 60 80.

Département 75
Vds. 520 STF + Nbrx jx + manette : 1200 Frs. Téléphoner au (1) 45 82 85 54.

Département 75
Vds. 1040 STF + Mega File 30 Mo + moniteur mono Atari et couleur Philips + souris + joystick + jx : 3500 Frs. Contacter Mathieu, au (1) 45 24 26 44.

Département 75
Vds. 1040 STF + moniteur NB : 2500 Frs. Téléphoner après 18h, au (1) 46 28 00 81.

Département 75
Vds. 520 STE + 2 Mo Ram + joy + Nbrx jx et utils + Prog de dessin + souris + moniteur couleur + cables : 4200 Frs à débattre. Contacter Sylvain, après 17h, au (1) 43 37 62 48.

Département 77
Vds. 520 STE + joys + disks + souris + peritel + Nbrx jx + manuel : 1900 Frs à débattre. Contacter Sylvain, après 18h, au (16) 64 02 25 08.

Département 77
Vds. 520 STF + Nbrx jx + souris + joystick + tapis : 2000 Frs. Contacter Vincent, au (16) 64 09 54 84.

Département 77
Vds. ST + joystick + jx + manuels + souris + logiciels + boite de rangement : 1800 Frs. Contacter Matthieu, au (16) 64 23 36 40.

Département 78
Vds. 520 STE, 1 Mo + moniteur couleur + Nbrx jx + logiciels éducatifs + joy + souris + livres : 3000 Frs. Contacter Xavier, au (1) 39 16 24 50.

Département 80
Vds. jx sur 520 ST : Power Monge : 70 Frs, Battle Britain : 100 Frs, Compil aventure : 100 Frs, Compil Sport : 50 Frs. Contacter Fred, au (16) 22 86 75 05.

Département 82
Vds. jx ST à bas prix. Contacter Dugas Bruno, rue du 18 juin, 82350 Albias.

Département 82
Vds. jx ST, Nbrx news à petit prix. Contacter J Pierre Marnieres, 27 cours D Rey, 82300 Caussade.

Département 84
Vds. 520 STF + souris + 250 jx : 2200 Frs. Téléphoner au (16) 90 68 75 34.

Département 89
Vds. Nbrx jx sur ST, à bas prix. Contacter Munoz Jose, BP 3, 89010 Auxerre.

Département 91
Vds. 1040 STE + emballage + souris + joys + cable péritel + jx + disks : 3000 Frs. Contacter Stéphane, au (16) 64 46 91 07.

Département 91
Vds. 1040 STF + mouse et tapis + 2 joy + Nbrx disks et jx + 2 boites de rangement : 2900 Frs. Téléphoner au (16) 69 20 57 55.

Département 92
Vds. 1040 STF couleur + Nbrx jx + logiciels de dessin, misique, animation + joystick + souris +revues : 4000 Frs. Contacter Nicolas, au (1) 47 85 66 29.

Département 92
Vds. scanner Cameron + data disc sans boot : 500 Frs, ou contre imprimante. Contacter Richard, au (1) 46 04 06 67.

Département 93
Vds. jx ST (S Warriors, Lemmings, Maupiti Island, Kick Off 2, Another World... avec notice et boite). Téléphoner au (1) 43 08 51 30.

Département 94
Vds. jx originaux sur ST, Deluxe Paint ST : 200 Frs. Contacter Laurent, après 18h, au (1) 48 83 21 32.

Département 94
Vds. 1040 ST + nbrx disks + 1 joy + 2 souris + MS + 8 jx. Téléphoner au (1) 48 99 72 67.

Département 94
Vds. 1040 STE + moniteur couleur 1435 SC + souris + 2 joys + 15 jx : 4000 Frs. Contacter Eric, après 18h, au (1) 42 83 11 30.

Autres

Achat

Département 29
Ach. jx Neo Geo entre 400 et 800 Frs (F Fury, Heroes, Art Fighting). Contacter Laurent, au (16) 20 24 02 38.

Département 78
Ach. Neo Geo + jx. Vds. A500 + 1 mo + lecteur Ext 3'' + moniteur 1084S + Nbrx disks, valeur : 10 000 Frs, vendu : 5000 Frs. Contacter Benjamin, au (16) 39 50 65 60.

Département 92
Ach. Lynx + jx à bas prix. Contacter Fouzi, après 18h, au (1) 47 82 19 68.

Contact

Département 45
Ech. Mutation Nation, contre World Hero. Cherche contact sur Amiga. Contacter Jeremie Chatelaine, 1 rue de la cave, 45340 Egry, ou après 18h, au (16) 38 33 22 70.

Vente

Département 28
Vds. Neo Geo + 1 manette + 1 jeu, sous emballage. Contacter Seb, au (16) 37 81 82 37.

Département 31
Vds. imprimante Toshiba P341SL, 24 aiguilles, 132 colones, tete neuve : 3500 Frs. Contacter Christian, au (16) 61 70 59 57.

Département 44
Vds. Lynx + 4 jx (Ninja Gaiden...) + adaptateur secteur, Comlynx : valeur : 2000 Frs, vendu 1000 Frs. Contacter Bertrand, après 18h, au (16) 40 47 46 38.

Département 68
Vds. Lynx 2 + adaptateur secteur + 6 jx : 2000 Frs. Téléphoner au (16) 89 56 06 72.

Département 78
Vds. imprimante LC 200 couleur + utils (TTx...), valeur : 4000 Frs, vendu : 2500 Frs. Contacter Didier, entre 18 et 19h, au (16) 39 52 60 00.

Département 88
Vds. Apple + lecteur Ext + works + souris + imprimante + moniteur au plus offrant, ou contre A500/600, ou au amiga. Téléphoner au (16) 29 61 89 21.

Département 92
Vds. jx toutes concoles. Contacter SAm, au (1) 47 29 14 11.

Département 94
Vds. ZX Spectrum + 32 jx : 500 Frs, Lynx 2 + jeu : 500 Frs, 6 jx Lynx de 150 à 170 Frs. Téléphoner au (1) 46 78 40 30.

Cpc

Achat

Département 72
Ach. lecteur 5'' + cordon pour Cpc 6128 : 500 Frs, kit de téléchargement : 100 Frs, Multi 2 : 200 Frs. Contacter Bonin Chris, 5 éme CIE, Prytanee National Militaire, 72208 La Fleche Cedex.

Vente

Département 14
Vds. Cpc 6128 couleur + jx + 6 disks vierge + disks systeme + manuel + imprimante Citizen : 3200 Frs à débattre. Téléphoner après 18h, au (16) 31 92 84 20.

Département 21
Vds. Cpc 6128 couleur + Nbrx jx : 2000 Frs à débattre. Contacter Nicolas, le week end après 20h, au (16) 80 29 00 09.

Département 38
Vds. jx pour Cpc : 100 Frs le disk. Teélphoner au (16) 76 27 22 45.

Département 44
Vds. jx Cpc 6128 à bas prix et jx Nes. Contacter Stéphane, après 18h, au (16) 40 21 94 76.

Département 47
Vds. Cpc 6128 couleur + joys + jx + Tunner Tv : 2200 Frs, ou sans turner Tv : 1700 Frs. Téléphoner au (16) 53 79 46 40.

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

Département 54
Vds. Cpc 46+4 couleur + joystick + jx : 1350 Frs à débattre. Contacter Sébastien, au (16) 83 45 21 36 HR.

Département 59
Vds. Cpc 6128+, moniteur couleur + Nbrx jx + 2 cart. + manuel + 2 manettes + cable minitel : prix à débattre. Téléphoner au (16) 20 24 16 34.

Département 69
Vds. Cpc 6128 + moniteur couleur + 60 disks + manuel : 1740 Frs. Téléphoner au (16) 78 58 35 84.

Département 88
Vds. Cpc 464+, moniteur couleur + Nbrx jx + 2 manettes + manuel + cordon : 2050 Frs. Contacter J Jacques, après 18h, au (16) 29 65 18 54.

Département 91
VdsCpc 464, moniteur couleur + Nbrx jx + joystick + livres. Contacter Yannick, au (16) 60 11 96 32.

Département 93
Vds. Cpc 6128+, moniteur couleur + joystick + Nbrx jx + 3 cartouche + manuel + cable de téléchargement : 1700 Frs. Contacter Jonathan, au (1) 48 30 27 07.

Département 94
Vds. Cpc 6128 + moniteur couleur + tunner Tv + multiface + jx + revues : 1800 Frs. Téléphoner au (1) 48 76 91 28.

Département 95
Vds. imprimante Amstrad pour 6128 et 464 : 800 Frs. Téléphoner au (16) 39 97 51 51.

Département 95
Vds. Cpc 6128 couleur + manuel + revues + logiciels éducatifs + utils + Nbrx jx : 1700 Frs. Contacter Franck, après 18h, au (16) 39 78 78 02.

Pc

Achat

Département 3
Ach. disks 3 et 5" : Scrabl Picks Pile, Flipper, Othello, Go Suplaplex, Chif/Left, Belot, Snooker, Dame, Skweek, Booly Titus. Téléphoner au (16) 70 45 09 13.

Département 77
Ach. carte Sound Blaster Pro 2 : 800 Frs, King Quest 6 : 200 Frs, HGoblins 2 : 200 Frs. Téléphoner après 18h30, au (16) 64 41 09 89.

Département 94
Ach. Pc + moniteur couleur VGA + DD 20 Mo + lecteurs : 3000 Frs ou faire offre. Contacter J Yves, au (1) 42 07 15 64.

Contact

Département 10
Cherche contacts sérieux sur Pc, posséde Dune, Civilization, Wolfenstein 3D... Contacter Olivier Chauvelot, 32 chemin croise, 10100 Romilly S/Seine.

Département 24
Ech. sur Pc 3" : WC 2, Epic, Falcon 3, Dune, Wolf 3D... cherche Commanche, Fis 3... Contacter Olivier, le soir, au (16) 53 35 07 92, et le week end au (16) 53 06 08 60.

Département 33
Cherche contac sur Pc 386 3 et 5". Contacter Lescouret, 27 Ave F Roosevelt, 33700 Merignac, ou entre 17 et 19h, au (16) 56 97 89 93.

Département 37
Cherche contact sur Pc. Contacter David Avoine, 21 rue du Dr Trousse, 37540 St Cyr S/Loire, ou après 19h, au (16) 47 41 61 55.

Département 38
Cherche contact sérieux et durable sur Pc. Contacter Julien Decroux, Cidex 124c les ardillais, 38920 Crolles.

Département 38
Pc 386DX, cherche contact durable. Contacter Luc Neynachter, 12 Ave Rhin et Danube, 38100 Grenoble.

Département 63
Cherche contacts sérieux sur Pc 386 : radio communication, utils, jx. Contacter F11DOR Marchand Jacques, les pres Morels, 63210 Celles S/Durolles.

Département 68
Rech. Ach. Vds. jx, utils, news sur Pc, et Amiga. Contacter Weibel Guy, 52 rue A Camus, 68200 Mulhouse.

Département 75
Ech. news Pc : jx et utils. Contacter Paul, le soir, au (1) 45 79 10 60.

Département 75
Pc AT 486, recherche contact sur RP, pour échange de jx et utils. Contacter Thierry, au (1) 43 68 45 62.

Département 75
Ech. jx et utils sur Pc. Contacter Thibault Dangreaux, 6 rue Charles et Robert, 75020 Paris.

Département 80
Pc cherche contact divers, éducatifs, utils, musique. Contacter Wibart J Marc, 16 rue prarond, 80100 Abbeville.

Département 99
Cherche contac sur Pc, MD. Contacter Matthys Jan, rue de ladoption 37, 5660 Mariebourg, Belgique.

Vente

Département 1
Vds. carte pour joystick analog. (2 sortie) : 70 Frs + Indy : 100 Frs. Contacter Jerome, au (16) 50 40 82 49.

Département 37
Vds. Pc 8088 Commodore, lecteur 5 et 3", 640 Ko Ram, VGA couleur + Nbrx jx : 4200 Frs. Téléphoner après 17h, au (16) 47 42 20 56.

Département 54
Vds. Pc 1512 + joystick + moniteur + souris + jx (Indy3, Larry, Out Run...) + utils : 2000 Frs, valeur : 8000 Frs. Contacter Axel, après 17h, au (16) 83 81 36 25.

Département 59
Vds. originaux : Comanche, Rex Nebular : 250 Frs, Lemmings : 100 Frs. Téléphoner au (16) 20 37 31 51.

Département 67
Vds. Pc 286, DD 40 Mo, 4 Mo Ram, écran VGA, lecteur 3" + souris + joystick + jx + logiciels divers : 5500 Frs. Téléphoner après 17h30, au (16) 88 70 70 63.

Département 67
Vds. Pc cou. 10 Mhz 3" + joy + Nbrx jx. Contacter Aissoub Lyes, 13 rue mistral, 67800 Bischeim, ou au (16) 88 81 28 64.

Département 68
Vds. ONM 386, PS1 SX 40 Mo + Overcom + jx + originaux : 5000 Frs, sous garantie. Contacter Herve, après 19h, au (16) 89 43 54 72.

Département 69
Vds. jx originaux sur Pc : Epic, Car & Driver, Indy 4, Bargon , Tiny. Contacter Renaud, au (16) 72 18 93 57.

Département 75
Vds. 386DX40, copro 387, 128 Ko cache, DD 85 Mo, lecteur 3", moniteur SVGA, Trident 512 Ko + jx (Dune, WC 1 et 2...) : 9500 Frs. Contacter Eric Ogier, 22 rue Gabriel peri, 92200 Montrouge.

Département 75
Vds. ecran 14" VGA Philips : 1300 Frs. Téléphoner au (1) 45 04 51 76.

Département 75
Vds. Pc 386 SX, DD 40 Mo, 2 Mo Ram, écran SVGA, lecteur 3 et 5", Nbrx softs, carte son + interface joystick + Ampli Sony et HP. Contacter Xavier, au (1) 42 26 37 73.

Département 75
Vds. Pc 286, 4 Mo Ram, DD 40 Mo, souris, joystick, écran VGA, carte Adlib + imprimante 24 aiguilles : 5200 Frs. Téléphoner au (1) 40 68 03 53.

Département 76
Vds. Pc 286 DD 20 Mo + jx et logiciels, lecteur 3", moniteru CGA, carte son : 4000 Frs. Contacter Aureli, le soir, au (16) 35 64 87 06.

Département 78
Vds. Pc portable 386SX20 Mhz, HD 40 Mo, 1 Mo Ram, écran VGA : 5000 Frs. Contacter Thierry, au (16) 39 54 18 72.

Département 78
Vds. F15, Alone in the Dark, KGB, Startrek... : 100 Frs. Contacter Yannick, au (16) 30 43 14 18.

Département 78
Vds. carte mére Pc 386 25 Mhz : 700 Frs. Contacter Romain, après 18h30, au (1) 30 41 78 80.

Département 78
Vds. carte mere 386sx16 : 500 Frs. Contacter Nicolas, au (16) 30 53 52 27.

Département 93
Vds. Pc 286/12, 1 mo, DD 40 mo, VGA, lecteur 3 et 5" + jx, Dos 4,01 et utils. Téléphoner au (1) 48 36 17 04.

Département 93
Vds. KGB et Wing 2 : 250 Frs pce. Téléphoner au (1) 42 35 57 16.

Département 93
Vds. Pc 386, lecteurs 3 et 5", DD 120 Mo, 4 Mo Ram + imprimante et Nbrx logiciels. Téléphoner au (1) 43 61 57 29.

Département 94
Vds. jx sur Pc 5" de 80 à 150 Frs. Contacter Boris, au (1) 43 78 16 64, ou au 49 77 07 70.

Département 95
Vds. unité centrale Bull + onduleur + 3 écran + 3 claviers Bull + 1 écran Philips couleur + 2 imprimantes Bull : le tout 1500 Frs. Téléphoner au (16) 34 67 74 84.

Joystick
est une publication mensuelle éditée par le Groupe SIPRESS, 103 Boulevard Mac Donald, 75019 Paris. Tel: (1) 40 35 48 44. Fax: (1) 40 35 16 47.
Associés : Alain KANOUI, Gérard KANOUI, Claude UZAN, Marc ANDERSEN.

Directeur de la publication
Marc Andersen
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour
Rédacteur en chef adjoint
Section Micro
Claude Lucas
Co-Rédacteur en chef adjoint
Pour l'étranger
Derek Dela Fuente
Co-Rédacteur en chef adjoint-Rubrique vacances
Henri Legoy
Secrétaire de rédaction
Danbiss
Correspondant permanent aux USA:
Andrew Burgess

Joystick

COURRIER DES LECTEURS
Mic Dax
NEWS
Michel Desangles et toute l'équipe
PREVIEWS
Derek De La Fuente, Moulinex, Seb
Traduction : Sébastien Hamon, Jérome Bonnet
TESTS
Calor (Maria Dao), Lord Casque Noir (Jérôme), Moulinex (Cyrille Baron), Seb (Sébastien Hamon)
JEUX CRACK
Danboss

Direction Artistique
Alain Langlois
Mise en page
Linos, Nathalie, Fabienne, Pixel Press Studio

Secrétariat
Antonio Da Silva
Chefs de Publicité
Marc Andersen
Isabelle Weill
Abonnement et anciens numéros
Antonio Da Silva
Directeur des ventes
Promevente-Michel Yatca
(1) 43 44 77 77. Terminal EB6
Modifications de service et reassort
N° vert: (1) 05 19 84 57

Télématique
3615 Joystick
Centre serveur Sipress
Journaliste Télématique
Mic Dax



Photogravure
RPM
PPO
PCS
SLJ
INTEGRAAL
Imprimé en France
Distribution
Transports Presse.

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN: 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustration de couverture
LEMMINGS 2 ©PSYGNOSIS

VENTE PAR CORRESPONDANCE

7 JOURS D'ESSAI GRATUIT*

100% COMPATIBLE IBM

LIVRAISON RAPIDE





Tous nos systèmes sont soumis à un contrôle qualité extrêmement rigoureux suivant un cahier de charge bien défini, pour répondre à une entière compatibilité d'exploitation des logiciels professionnels et de jeux destinés à fonctionner sur PC.

Nous intégrons en particulier des cartes mères 486 conçues pour recevoir les microprocesseurs et oscillateurs de différentes catégories, ce qui vous garantit un équipement prévu pour évoluer avec les innovations futures.

De plus, vous bénéficiez d'une assistance téléphonique gratuite, sans limitation dans le temps pour toute interrogation d'ordre technique.

CONSTRUCTEUR

PANY GAME

BON DE COMMANDE RAPIDE

CONFIGURATION 486/386DX(32Bits) / SX(16Bits) comprend :

- Cartes Mères 486 : évolutives du 486SX-25MHz au 486DX2-66MHz par simple changement de Microprocesseur et de l' oscillateur
- Moniteur : SVGA Couleur 14" 1024x768, 800x600, 640x480 entrelacé
- Carte Vidéo : Trident S-VGA 512Ko, avec Driver pour Windows 3.1
- Disque Dur Interne : Western-Digital, IBM ou CONNER format 3"1/2
- Carte contrôleur IDE : peut contrôler 2 Lecteurs et 2 Disques Dur
- Connecteurs Externes : 2 Prises série, 1 Prise // et 1 Prise Joystick
- Lecteur de Disquettes : format 3"1/2 en Haute densité, 1.44 Mo
- Boîtier : Minitour 200W, 4 emplacements dont 2 x 5"1/4 et 2 x 3"1/2
- Cavier : 102 Touches FR
- Souris : 400DPI 100% Compatible Microsoft

Le Défi 5990TTC

386SX-25MHz + DD 85Mo 15ms + 2Mo RAM + Lecteur 3"1/2 HD + Carte Vidéo 512Ko + Ecran SVGA 14" + IDE + Clavier + Souris + Boîtier + 1 Jeu LEGACY ou GRAND PRIX



Prix TTC	PANY 4501D 486DX2-50MHz, 2Mo RAM	PANY 4301D 486DX-33MHz, 2Mo RAM	PANY 4300s 486SX-33MHz, 2Mo RAM	PANY 4200s 486SX-25MHz, 2Mo RAM	PANY 3300D 386DX-33MHz, 2Mo
DD 40Mo	☐ 9200F	☐ 8300F	☐ 7700F	☐ 7100F	☐ 6400F
DD 85Mo	☐ 9400F	☐ 8500F	☐ 7900F	☐ 7300F	☐ 6600F
DD 125Mo	☐ 10300F	☐ 9400F	☐ 8800F	☐ 8200F	☐ 7500F
DD 200Mo	☐ 11300F	☐ 10400F	☐ 9800F	☐ 9200F	☐ 8500F

Options en TTC

Option	Prix	Qté	TOTAL
SIMM 1Mo (70ns) x 3	300F		
Clavier Keytronic 102T FR (Made in USA)	600F		
Carte Orchid Prodesigner IIs 1Mo	900F		
Carte Orchid Fahrenheit 1280° 1Mo	1700F		
Carte SOUND-BLASTER PRO IIs	1600F		
Carte VIDEO-BLASTER	2650F		
CD ROM PHILIPS CM205	3200F		
Dos 5.0 + Windows 3.1 vf	1200F		
Extension pour Trident S-VGA à 1Mo	250F		
Carte Vidéo S3 32000 Couleurs	900F		
Joystick	250F		
Lecteur 5"1/4 1.2Mo Haute Densité	400F		
Mémoire Cache ext à 256Ko (486)	400F		
Moniteur PHILIPS SVGA 14" entrelacé	600F		
Moniteur PHILIPS SVGA 14" n.e. Stéréo	1400F		
Moniteur PHILIPS SVGA 15" n.e. Stéréo	4200F		
Moniteur SAMPO 15" AlphaScan n.e	1800F		
Moniteur SONY 14" 1420E Trinitron	1900F		
Moniteur SONY 14" 1404S Trinitron	2600F		
Moniteur SONY 17" 1704S Trinitron	8500F		
Moniteur EIZO 15" F340i-Z n.e	3700F		
Moniteur EIZO 17" F550i-M n.e	6900F		
Imprimante CANON BJ10ex (noir)	2300F		
Imprimante CANON BJ20e	3500F		
Imprimante CANON BJ200	3900F		
Imprimante CANON BJ300	4100F		
Imprimante CANON BJ330	4700F		



DESIGNATIONS	Total TTC
Frais d'envoi par machine 300F	
Total à payer en TTC	

Nom/Prénom ______________________

N° ________ Rue ______________________

______________________ CP ____________

Ville ______________________ Tel : ____________

Je règle ma commande le / / 1993 par :

chèque (ci-joint) à l'ordre de B.M. Conseil

CB [ ] [ ] [ ] [ ] Date fin /9

Signature (Obligatoire)

Signature des parents pour les jeunes de moins de 18 ans

*L'essai gratuit est valable pour une période de 7 jours à compter de la date de facturation, par retour du matériel dans son emballage d'origine. Les frais de port (aller-retour) sont à la charge du client. L'essai gratuit n'est valable que pour nos systèmes.

Les produits sont limités dans le temps et dépendent du stock disponible. Toutes les caractéristiques et prix sont indicatifs et modifiables sans préavis. Nos systèmes sont garanties 1 an pièces et main d'oeuvre, retour à l' atelier. Les pièces défectueuses sont en échange standard (sauf moniteur en réparation)

GA-0293

Envoyez votre commande à : Minitel FAX n° 42.09.41.19

B.M. Conseil 72 RUE PHILIPPE DE GIRARD 75018 PARIS (FRANCE)

1-42.05.38.45

OLYMPIQUE DE MARSEILLE

SUPER FOOTBALL





OLYMPIQUE DE MARSEILLE SUPER FOOTBALL a été développé sous licence et en association avec l OLYMPIQUE DE MARSEILLE.

Grace à ce jeu, vous allez prendre la place de vos stars préférées. Tous les gestes de football sont possibles dans cette fantastique simulation: tirez les coups francs, les corners, dribblez, retourné acrobatique, tacle, hors jeu, coups francs, les têtes, les touches....
Vous allez devenir une vedette de l OM et participer à un vrai championnat de football.

ATARI ST
CBM AMIGA
IBM PC & COMPATIBLES





OCEAN c est aussi un CLUB au service de ses consommateurs:
* Les S.O.S. OCEAN au 16 [1] 40-53-03-48 où les joueurs peuvent obtenir des aides et des astuces en temps réel.
* Un Minitel 3615 OCEANSOFT

OCEAN FRANCE, 25 Bd Berthier 75017 Paris. Tél: (1) 40-53-92-86. Fax: (1) 42-27-95-73